俺たちに明日はないッ!!

平成12年9月1日発行第7巻第7号通巻55号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2000 9月号
定価 780YEN

ラスボス登場 大川功の賭

ジェットセットラジオ 開発者インタビュー

俺とセガゲー 四半世紀の愛憎

緊急レポート
コナミVSスクウェア 版権闘争の真実



なぜだ!? ドリームキャスト

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2000 9月号 SEPTEMBER

1 特集

Illustration/SOMETHING YOSHIMATSU
Art Direction/STOL



イラスト：サムシング吉松

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き
（5月中旬～7月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

5月 24日 任天堂、ゲームボーイアドバンスを今年末発売に延期
セガ、ソフト開発部門の分社化を発表
コナミ、ネットワークソフト開発会社ドワンゴとの業務提携を発表

26日 セガ、入交社長退任を発表。秋元康社外取締役らも退任、大川功会長が社長へ
任天堂、3月期決算発表、ドルフィンの発売延期が明らかに

6月 1日 SCEがPS2チップの増産と仕様公開を発表。家電業界へ外販も

6日 スクウェア、PlayOnline.comをオープン
カプコン、9月からゲームの自社流通を開始すると発表

7日 任天堂、ソフト製作会社「株式会社ブラウニー・ブラウン」設立を発表

8日 SCE、PSoneとPS2用HDDユニット発表 ①
PS AWARD発表

13日 任天堂、Nintendo64のピカチュウモデルを発表

15日 任天堂、「NINTENDO SPACEWORLD2000」の概略を発表（8月25～27日）
TVゲームビジネス協議会設立説明会 ②

21日 ACCS、平成12年度第一回通常総会を開催。「中古販売許諾システム」は進展なし

24日 第12回次世代ワールドホビーフェア開催（～25日）

29日 フロム・ソフトウェアとドワンゴ、合弁会社「フロム・ネットワークス」の設立を発表

7月 1日 『DIABLOⅡ』発売。秋葉原には深夜販売で長蛇の列

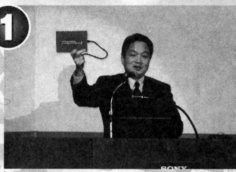
5日 バンダイ、ワンダースワンのオープン価格化を発表。7月13日から

7日 『FFⅨ』発売。初回出荷は260万本 ③
CESAが秋のTGS2000概要を発表。スクウェアは不参加

10日 イサオ、ドリームパスポートforPCのダウンロード開始

11日 「中古ゲームと歩むユーザーの会」公開質問状をACCSに提出

15日 ケーブルテレビを利用したDCによるインターネット接続サービスが本格的に始動

①


SCEがPS2専用のHDDユニットとPSoneを発表。同日に1年間に販売されたPSソフトの優秀作を表彰するPS AWARDが発表された。大作ソフトの延期が重なり200万本以上売れたソフトがなかった点が印象的。

②


明響社など全国のテレビゲームソフトFC本部、流通各社14社が中古問題など立場の違いを越えて結集。TVゲーム流通の今後とFC本部ならびに販売店の役割を再考することが目的。

③


発売日が二転三転した後にようやく発売された『FFⅨ』。しかし発売日の秋葉原では特に行列なども見られず、静かな立ち上がりとなった。それでも初週で実売が200万本を越えるなど、実力の違いを見せつけた。

ハード略称

- PS1‥プレイステーション1
- PS2‥プレイステーション2
- SS……セガサターン
- DC……ドリームキャスト
- N64‥ニンテンドウ64
- SFC‥スーパーファミコン
- GB……ゲームボーイ
- WS……ワンダースワン
- NGP‥ネオジオポケット
- PC……パソコン
- Win……ウィンドウズ
- AC……アーケード

ジャンル略称

- RPG……ロールプレイングゲーム
- ARPG…アクションRPG
- SRPG…シミュレーションRPG
- SLG……シミュレーションゲーム
- AVG……アドベンチャーゲーム
- STG……シューティングゲーム
- 3DSTG‥3Dシューティング
- ACG……アクションゲーム
- 格闘ACG‥格闘ゲーム
- RCG……ドライブゲーム
- TBG……テーブルゲーム
- SPG……スポーツゲーム
- PZG……パズルゲーム
- ETC……その他

目指せブロードバンド時代！ セガとソニーに見る戦略の差

SCEがPS2専用HDDを発表した一方で、セガは世界初のゲーム機によるブロードバンド接続サービスを開始した。両社の戦略の違いとは何か。

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）とセガ・エンタープライゼスの、ゲーム機を使ったネットワーク関連事業に対する戦略の違いが明確になってきた。両社とも、高速インターネット接続である「ブロードバンドサービス」への取り組みを本格化するという点では一致しているのだが…。

セガはオンライン志向

セガは、7月15日から、CATV（ケーブルテレビ）の同軸ケーブルを使った高速インターネット接続「ブロードバンドサービス」を開始した。当初は、CATV会社であるタイタス・コミュニケーションズ、関西マルチメディアサービスなど40社の加入者にサービスを提供。順次200社のCATV会社を巻きこんだサービス体制を築くとしている。

注目されるサービスは、ゲーム、映画、アニメ、カラオケ、音楽の配信や対戦ゲームの提供、専用デジタルカメラを使った映像コミュニケーション、ビデオメールなど。スタート第1弾は対戦ゲームだ。

このためにセガは、「DC」をブロードバンドに接続するための装置「ブロードバンドアダプタ」の量産体制を整えた。自ら表明する通り、「世界初の」ゲーム機を使ったブロードバンドサービスに着手したのである。

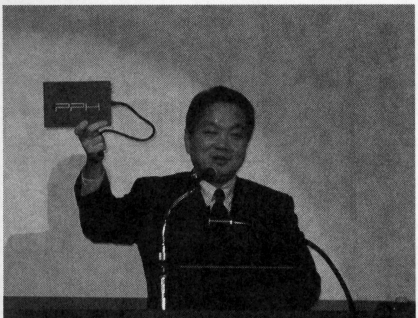
SCEは流通革命？

SCEも、セガと同日に興味深い新商品を発表した。「PSone」と「プレイステーション2（PS2）」用の大容量HDD（ハードディスクドライブ）ユニットである。

「PSone」は、周知の通り、「PS」の後継機。小型化に加え、携帯電話との接続などが売りだ（7月7日発売）。

一方のHDDユニットについては、詳細な用途が示されていない。発売は今冬とある。しかし、これこそがSCEのネットワーク戦略を特徴づける秘密兵器となることだろう。

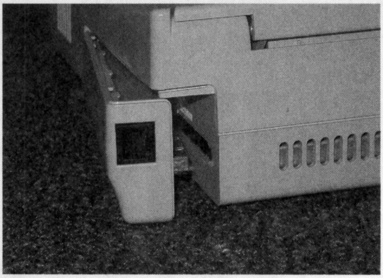
ユニットの容量は10ギガバイト



PS2専用HDDユニットを発表するSCE久多良木社長。

程度。「PS2」用のゲームソフトがいくつかまるまるおさまるサイズだ。ブロードバンドを通じたゲームソフトの直接配信、ゲーム内容に変化を加える追加データの配信はもちろん、デジタルカメラの画像管理や保存、高精細デジタル衛星放送のHDDレコーディングなどが可能になるという。

この範囲でわかるセガとの違いは、SCEがデータの配信と蓄積に主眼を置いているということだ。すくなくとも、オンラインゲーム的発想が「PS2」まわりからはあまり見えてこない。



DCのブロードバンドアダプタはモデムを取り外して装着する。

ブロードバンドの現実

両社の戦略が、ブロードバンド対応という点で共通しているのは冒頭に記した通りだ。ブロードバンドは、毎秒100メガビットもの高速接続が可能だ。各社が対応を急ぐのも無理はない。

ただ、現実は甘くない。

第1に、ブロードバンドの普及には大きな壁がある。CATVに話を絞れば、現状で即座に対応可能な世帯数は200万程度、日本の全世帯数の一割にも満たない。インフラの整備が急がれる。電話回線を使うものだと料金面に課題が出てくることだろう。いずれにせよ、だれもが気軽に使えるインフラとは言い難いのが実情である。

第2点としては、実際には毎秒100メガビットではつながらないという問題がある。これは、インターネットのバックボーン（基幹線）の容量からしてもおして知るべしだ。現実的には1メガビットも怪しい。瞬間最高速度ならともかく、ストリーミング（注）のようなコンテンツでは、現在のISDN並が関の山だ（ただし、端末と接続点に直結したサーバー間は毎秒100メガビットでいけるのだろう）。

しかも、バックボーンの整備はセガやSCEがなんとかできる話ではない。《政府は、IT（情報技術）への取り組みを主要政策課題、九州・沖縄サミットの主要議題とし、インフラ整備にも力を注ぐとしているが…》

目的化するネット対応

セガに比べると、SCEはかなり現実的だ。SCEの戦略は、ソフトの流通を現在のパッケージからネットに置き換えようとするもので、どちらかといえば経営・事業の効率化という意味合いが強い。ネットによるダウンロード販売では、店頭在庫も物流も不要なばかりか、売り切れもない。サーバーのダウンや回線の混雑などは予想されるが、パッケージよりは機会損失を低減できると見られる。ただし、こうした大容量データのネット販売は、一般家庭にブロードバンドが普及して初めて実用レベルになる。

これに対し、セガの場合はネットによるコンテンツのゲーム性拡大を目指している。新市場の創出による業容の拡大を目指している、と言い換えられるかもしれない。当然ながら、リスクはセガの方が大きい。成功したときの実入りは大きいかも知れないが。

1つ残念なのは、いずれのネット対応もすこし目的化しすぎているという点だ。

ITに対応しなければならない情勢なので対応させた――。そんな印象を受ける。「DC」や「PS2」の発売時にもいわれたことだが、ハードやインフラを含めた情勢の変化に半ば無理やりゲームビジネスをあてはめているように思える。

「PS」登場時のように「これでゲームも面白くなる」というような期待の膨らみはいだけない。技術やインフラの進歩は、必ずしも業界にとって追い風ではなくなってきたのだろうか。（青山博美）

（注）インターネットなどのネットワーク上にある動画・音声データのうち、データファイル全てをダウンロードしなくても、一部データを読み込んだ時点で再生が可能なもの。読みこみと再生を同時にするので、長時間のデータ再生が可能。

カプコン事業戦略説明会に見る新しい多角経営化の方向性

業界全体が混迷する中、カプコンが中期ビジネス戦略を発表した。5年後を見据えた同社の戦略に大手メーカーのパブリッシャー指向が重なる。

カプコンは6月上旬、「ネットワークビジネスとマルチプラットフォームを核とした次世代コンテンツメーカーへ」をテーマとする事業戦略を発表した。ゲームハードが多様な機能を盛り込みながら進化する中で、カプコンは一見すると総合商社型の商品展開を推進、業界の覇権を目指すが…。

AM自販機で攻勢

発表によれば、AM（アミューズメント）事業では京セラ・DDIグループと協力し確立したPHSネットワークを使う情報端末「着メロコレクション」で攻勢をかける。すでに3千台が全国に設置されているが、今年度は新たに「着メロ…」の卓上タイプやタウンサーバー（マルチメディア情報端末）を投入。全国2万台の設置を目標にするという。

同シリーズ商品は、携帯電話などの着メロ（着信音）を有料提供する「着メロ自販機」。一般のAMマシン（業務用機）と違い、設置に際して風適法（風営適正化法）の規制を受けない。AM施設以外の店舗や施設に大量の設置が見込まれている点は、一世を風靡した『プリクラ』に似ている。PHSネットワークを使ったデータの更新など、メンテナンスにも手間がかからない。AMマシンの世界では、5千台もでればヒットである。おのずと市場が規定される純粋AMマシンではなく、広く世間一般を相手にする分野に業容を拡大するのは堅実だ。低迷するAM施設市場の影響も受けにくい。

それにしても、カプコンがこうした事業戦略に京セラ・DDIグループの協力で進出したのは皮肉だ。同グループにはAM機器・施設大手のタイトーがある。京セラとタイトーは、通信カラオケ事業を共同で展開。事業会社も合弁で設立している。同じグループ会社のDDIは、長距離電話や携帯電話、PHSから、KDDとの合併に伴う国際電話事業まで手がける総合通信事業者だ。タイトーがまっ先に発案してもよさそうな事業だったが…。

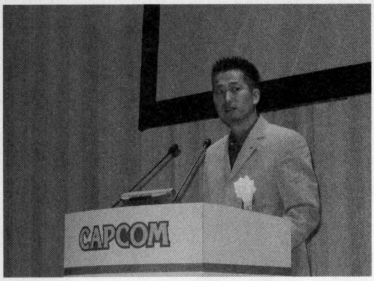
CSでも積極展開

カプコンは、家庭用ゲームソフトを中核とするコンシューマー（CS）事業でも新機軸を打ち出している。なかでも目玉は「ブランド戦略」と「パブリッシャー戦略」である。カプコンは『バイオハザード』『ストリートファイター』『ブレスオブファイア』など、多ジャンルで実績のあるシリーズを有している。今後はこうした人気シリーズのラインアップを強化するほか、新たなシリーズものを構築し、優良な自社開発ソフトで事業の根幹を固めていくという。

また、今年秋からはソフトの「自主流通」に移行。販売店を通じた顧客ニーズの把握や市場動向の把握を高度化する。

一方「パブリッシャー戦略」では、自社開発コンテンツ以外のソフトラインアップの充実を目指す。ゲームソフト業界では、古くからエニックスがパブリッシャー型のソフト開発を展開してきた。最近ではコナミもこうした戦略に乗り出している。カプコンの志向はこのうちのコナミに近そうだ。

あくまでも、主力となる人気シリーズは社内で独自開発し、競合しない部分を外部の提携メーカーと協力しながらラインアップを充実させていく。当面の提携企業としては、英国のアイドス社やヴァージンインタラクティブエンタテインメント社、米国のブリザードやシエラを有するハバスインタラクティブ社、そして日本のゲームアーツの名前があがっている。



マルチプラットフォーム戦略について説明する岡本吉起常務取締役。

このパブリッシャー戦略には、大きく二つのメリットがある。

一つは世界を視野に入れた海外戦略だ。カプコンはすでに日本市場で6・2%、米国、欧州でそれぞれ5%程度のシェアを持っている。しかし、ゲームの内容に関してはそれぞれの地域でかなり異なった趣向があるのも事実だ。

世界戦略を本格化するなら、あらゆるジャンルのソフトコンテンツを用意する必要があるだろう。その補完タイトルを、内外の独立系ソフトメーカーとの協業で商品化すれば、互いにリスクが少ない。

もう一つは、こうした多品種流通体制を構築することで、自主流通時代の流通網構築やその維持が容易になるという点だ。

作品・ジャンル・本数共にある程度の流通量がないと、流通網を維持しつづけることのメリットは薄れてしまう。デジキューブではないが、自社、他社を含め、ある程度のタイトル確保が流通を手掛ける上での必須条件である。

マルチ展開も本格化

同社は、これらと合わせ「マルチプラットフォーム戦略」と「ネットワークビジネス戦略」を表明、2000年度の経営方針に据えている。どちらも、すべての大手メーカーが計画している施策だが、カプコンの場合、特に「マルチプラットフォーム戦略」が徹底している。計画では、大作や話題作を、PCを含めたあらゆるハードで投入する考えだ（会場では、将来は大作を全ハードに同時にリリースし、互いをネットワークで結んで相乗効果を最大限に出していく、という『宣言』もなされた）。

以前から、ナムコやコナミもマルチプラットフォーム展開をうたってきたが、実態は「PS」または「PS2」にプライオリティーが置かれ、あとは移植モノが中心だった。それぞれのプラットフォームには一長一短があり、顧客層も少しずつ違う。あらかじめこのあたりを考慮し、戦略的にマルチ展開しようという試みは実はなかったように思える。

パソコン用ソフトでは、すでにウィンドウズ用とマック用を用意するのは一般的だ。映像ソフトでも、ビデオテープとDVDを、音楽でもCDやテープを揃えるケースが少なくない。同時に、こうしたマルチ展開は、自主流通のトラフィックを増やすことにもつながる。カプコンの戦略は選択と集中という時流を押さえながら、巧みに業容を拡大しようとする高度なバランス経営に見えなくもない。

同社の当面の目標は2005年度のシェア10%（2500万本）。恐らく業界トップの座である。

PROFILE

青山博美（あおやま・ひろみ）

1965年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電機・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

セガは何処へ行こうというのか。

キャスト



世界唯一のネットゲーム機、ドリームキャストを軸にネットゲーム王国へとひた走るセガ。だが、その行く手は決して明るくはない。発売1年半のアドバンテージを生かせず、外からはプレイステーション2の猛追を受け、内では社長の交代劇、開発・AM施設部門の分社化など組織改編が相次いだ。肝心のゲームソフトも販売が伸び悩み、経営を圧迫している。しかしPS2のソフトが本体の性能を持てあます一方で、DCのゲームはどれも粒がそろっている。ネットワークという新しい遊びの開拓にも意欲的だ。海外、特に北米では売り上げも好調である。ただ新しいだけでなく、地に足のついたゲームを提供しているのだ。面白いゲームが売れない。新しい試みが実を結ばない。いわばゲーム業界の矛盾の象徴とも言えるDCに、今一度スポットを当てて問いかけてみたい。なぜだ!?　ドリームキャスト、と……。

イラスト：中川悠京

なぜだ!? ドリーム



新生セガの現状

ラスボス登場 大川功の賭

【10年後、ゲーム史におけるセガの2000年はどのような年になるのか。今年74歳になる立志伝中の人物が、大きな賭に出る。】

主力機ドリームキャスト（DC）の苦戦、3期連続の最終赤字計上、コア部分といえる開発部門の分社化、そして「ついに」（!?）の大川功・CSKグループ総帥の社長就任――10年後、ゲーム史でセガ・エンタープライズの2000年とは、どんな言葉で語られる年となるのだろう。産みの苦しみに耐え、劇的な改革を遂げた年だったのか。それとも長年愛されてきた老舗が断末魔の叫びをあげた年だったのか。業界の不安をよそに、大川氏は「2年ぐらいの短期決戦で建て直す」とゲーム機メーカーからネットビジネス企業への脱皮を高らかに宣言。10月1日からは社名も『セガ』へ変更し、名実とも〝変わるセガ〟のアピールに躍起だ。が今、新生セガの行く手に見えるものは曇天模様の虚空でしかない。愛しのセガ、願わくば、我らにゲーム屋としての最後の底力を――。

大川氏とセガチルドレンの溝

「ドリキャス後継機は、木製でシンプルな白色ボディ。表面には毛書体で大きく〝功〟の文字が記されたものになる」。とあるゲーム掲示板の他愛ない書き込みだが、実際にありそうで恐い。起動時には、ジャガーのように「くそったれ、負けてたまるかあ」（大川氏の座右の銘）という肉声が鳴り響くのだろうか。既に一部のセガマニアにとって、DCは大正生まれの元気なおじいさんの一私物、と映っている。

DC、いやセガ自体をCSKグループの世界的なネット戦略の手駒と割り切る大川氏と、ゲームを愛する〝セガチルドレン〟の間に広がる溝。大川氏はかつて「独身の男が、家に帰って電気をつけてからやるようなゲームはダサイ。何やら何タジー（FF）の何番（笑）はダサイ。これからはネットゲームの時代だ」と語った。いわば大川氏は従来のゲームビジネスとセガを一刀両断にしたのだ。が、現実に今のDCを支えているのは（おそらく今後も）、こうした『ダサイ』ファン達である。古い例だが今、セガ周辺の『老人と子供（オタク？）のポルカ』から聞こえてくるのは不協和音でしかない。どちらも、ヤメテケレ、と。

見えづらい〝新生セガ〟

さて、マニアはともかく、今、セガという企業は世間一般からどう評価されているのか。一つのバロメーターとして注目してほしいのが株価の動きである。残念ながら、ここ数年の動きは決して芳しいものではない。

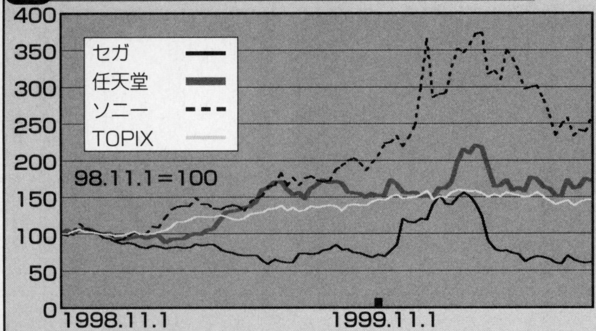
別グラフ①は、DC発売時（'98年11月）を起点に、セガの株価と任天堂、ソニー、TOPIX（注



1）を比較したものだが、当時を100とすれば、セガの今の株価は60程度。いわば「DCに期待してセガを買ったらこうなった」を示すものと見てもらえばいい。今冬に少し買われる場面があった（後述）とはいえ、下落トレンドは基本的に変わっていない。ソニー、任天堂は無論、TOPIXにも追いついていないのだから、セガは平均点以下の企業とされていることになる。

　大川氏の社長就任も現時点では買い材料とされていない。「大川さん次第であることは間違いない」が「それでセガがどういう企業になるのかわからない」という声が大勢となっているためだ。

1 任天堂・セガ・ソニー株価とTOPIXの比較



98/11　99/3　4　5　6　7　8　10　11　12　00/2　4　6

- DC発売
- CSKが亜土電子（現CSK・エレクトロニクス）を子会社化
- ソニーがPS2の開発発表
- 2期連続の連結最終赤字、従業員千人削減などリストラ発表
- 任天堂、松下電産と提携。ドルフィン（仮）開発発表
- DC1万円値下げ
- CSKが6期連続の連結最終赤字を発表
- 中山副会長辞任
- ネット事業で米AT&Tと提携
- 『シェンムー』3度目の発売延期
- CSKがアスキーを完全子会社化
- 大川氏、来期DCの一千万台販売を宣言
- 『シェンムー』発売も奮わず
- 大川氏とCSKを引き受け先にした一千億円増資発表
- 開発、ゲームセンター部門を分社化発表
- 入交社長辞任、大川氏が新社長就任

　大川氏がセガに資本参加し、会長に就任したのは'84年のこと。'97年のバンダイとの〝破談〟を契機に代表権を得て、今年6月の社長就任に至るわけだから、セガの2文字にこだわる執念は、実に16年越しである。CSK総帥として、ここ数年で中山前社長初め、グループ会社のトップを更迭（アスキー、亜土電子）する豪腕ぶりを発揮してきたが、今回、CSKの会長職を退いてまで、自ら乗りこむ力の入れようはただごとでない。

　セガ幹部社員が、誇りと親しみをこめて〝親父さん〟と呼ぶように、氏が憎めないキャラクターであることは事実である。既に起業家としては功なり名を遂げた大川氏が、晩節を汚すリスクを背負ってまで、セガ再建に挑んだわけだ。この点は素直に頭が下がる。無論、入交昭一郎氏というクッションの存在や、社員数をピーク時から千人減少させるなど、社長就任前の、外科手術の用意周到さにも見るべきものがあるわけなのだが。

　大川氏はセガをどう変えたのか。ポイントを列挙すれば、①大型資金調達による財務体質の改善、②分社化という社内構造改革、③ネットワークゲームを中心とした方向性の決定、であろう。以下、検証してみたい。

　今年初めにセガは、DC及び『シェンムー』を初めとするソフトの販売不振を受け、資金繰りで危機的な状況に陥った。

　2000年3月期の連結決算では、コンシューマー機器の営業赤字が計画（174億円）を大幅に上回り（結果は430億円の赤字）、既に全体の大幅減額修正（最終赤字は計画の109億円から428億円へ）が不可避となっていた。また、9月には転換社債（884億円）の償還を控えており、これに約1100億円の手元流動性（注2）を充てたが最後、運転資金が底をつきかねない状況だったのである。

　どうしても資金は必要だった。しかし、借入や公募増資といった手段でこれだけの資金を集めることは不可能である。

　ここで救済を申し出たのが、あのマイクロソフトだ。「ゲイツは

（注1）：TOPIX
東証株価指数。東証1部全銘柄を対象に、1968年1月4日の時価総額を100として、日々の時価総額に連続性を持たせながら指数化したもの。特に、機関投資家にとっては運用成績を計るうえで、日経平均株価よりも重要な尺度（ベンチマーク）。いわばここ数年、セガを購入していた運用担当者は大目玉となる。

5百億でも一千億円でも出すと言った。が、親父さんはこれを拒否した」（セガ関係者）。ゲイツに渡すぐらいなら自分で背負う、と考えるほど、セガブランドは価値がある、との判断か。その後の両社の「X―Box」をめぐる決裂はご存知の通りである。マイクロソフト東京支店として、ソニーに対抗することも一策ではあったのだが。なお、ゲイツの口添え役となったあるCSKグループ幹部は、次期セガ社長となる腹づもりだったようだが、これは余談。

　大川氏の資金調達計画は、既にセガの減額修正と増資発表（2月）前から、綿密に進行していたフシがある。

　'99年後半の株式市場は、IT（情報技術）関連株がバブル的な大人気。フォローの風が吹く中、大川氏は昨年11月末の戦略説明会で、「CSKのグループ時価総額は1兆円（同社推定）、セガの株式含み益は1467億円（同）もある。セガは大丈夫。来期はドリームキャストを一千万台販売します」とアジり、この動きに大手証券筋も「セガ株価8千円説」を唱えて呼応。某中堅証券会社の猛烈な買い（後に経営問題にまで影響するほど）も重なった結果、CSKは12月末に17490円の上場来高値、セガも2月に4520円の戻り高値を付けた。

　なぜ一千万台というありえない台数を打ち出すのか、含み益を強調するのか。DCは値段が安いから売れる、といった説明では納得がいかない。当時、関係者に「どうやって一千万台売るんですか」と聞いた際「どうやって売るんだろうねえ」と返されたことを覚えている（結果的に今期は五百万台の販売で落ち着いたが）。株高が資金調達を有利にする条件なのは確かである。結局、氏のアジテーションは市場にセガ・CSKへ資金を出させようとする株高演出、または転換社債の転換促進策、と受け止める以外なかったのだが。

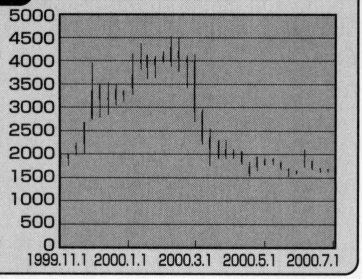
　果たして、高値を付けてまもなく、セガは減額修正及び大川氏・CSKを割当先（各五百億円）とする一千億円の第三者割当増資を実施した。大川氏の分はともかく、残り五百億円はCSKの公募増資と抱き合わせであるから「半分出すから、半分出して」と理解されても仕方がない。無論、市場の猛反発を食らい、セガ、CSKは揃って下落。折からのITバブル崩壊もあり、CSKに至っては、1カ月で3分の1以下という暴落を見た。「親父さんにとってここまでの下げは計算違いだった」（セガ関係者）。

　結局、4月に増資は強行。多くの犠牲を払ったとはいえ、転換社債償還にもめどがつき、手元には約一千億円の資金が残る見通しとなった。併せて前期の決算では、不採算の海外子会社の清算、特別退職金など146億円の特別損失を計上し、徹底的に膿みも出した。ひとまず危機は去った。

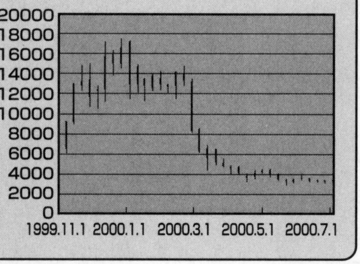
　続いての大ナタが開発部門9社、ゲームセンター運営部門5社の分社化である。独立した各企業には経営責任と競争意識を持たせ、特に開発陣に対しては、再三に渡る『シェンムー』の発売延期に見られる甘えの構造を断ち切らせ、納期と予算の徹底遵守を促している。数年後、分社した企業の上場に伴う株式公開益の獲得も大川氏のシナリオの内である。

　率直に言って、こうするしかな

2 セガ株価推移（単位：円）



3 CSK株価推移（単位：円）

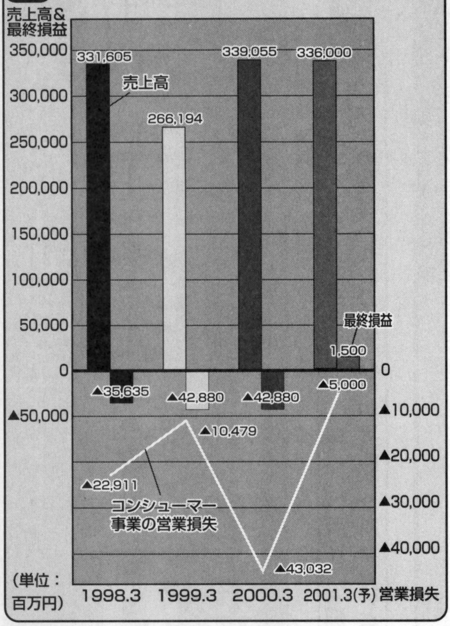


（注2）：手元流動性
企業が所有する現金、預金、一時所有の短期有価証券を合計したもの。「いざという時、即座にいくら支払うことができるか」を表し、企業の資金繰りを端的に示す。

かった感はある。ただ不安なのは、こうしたシステム至上主義で、職人気質のセガ開発陣に本当にいいゲームがつくれるのか、という点だ。ヒット作品が計画通りにできるシステムなどないのだし。

今は成り行きを見守るしかないが、「数年後いったい何社が残れるか」といった口さがない声に、各企業が発奮してくれること（PS2向け開発も含め）を期待したい。そして、いいゲームが出た時には、セガ本体はあの『ソニック』の轍を踏むことなく、タイトル、キャラクターを大事に育ててほしい。『ポケモン』、『ゼルダ』で何年も商売をしている任天堂のしたたかさを見習うべきだろう。

4 セガの連結業績



〝大川丸〟の前途

多くの血を流したリストラを経て、大川氏は舵を握った。大幅なコスト削減効果で〝新生セガ〟の今期は4期ぶりの連結最終黒字が見込まれている。とりあえず全世界で五百万台普及したDCをネット端末の中心として、ゲーム、eコマースなどを提供し、「ISAO」で儲ける構図がわからないではない。「ISAO」公開時には五百億円を取り返す意気込みだろう。そしてセガの役割はブランド力と、〝ダサくない〟ネットゲームの開発である。『ファンタシースターオンライン』初め、期待のタイトルも浮上してきたようだ。

しかし現状ではネットゲーは雲を掴むような市場と言わざるを得ない。これまで緻密な計算のもとにスタンドアローン型ゲームを開発してきたのがセガの真骨頂だ。これに対しネットゲーは、いわば〝他人〟という不透明な存在に相当の割合を頼るものだ。ブロードバンド時代が到来しても、この他力本願型ビジネスが、本当に上場企業の収益源として一本立ちできるのか。市場が、経営的には底を打ったはずのセガを評価しあぐねているのはここである。

例えば、セガチルドレン達の濃ゆいムードが漂う『ぐるぐる温泉』はOLなど女性、一般層を巻き込んでいるのか、DCを購入させているのか。現状ではダサくないネットゲーのイメージなどなきに等しい。セガ周辺でダサくないのは、五百億円という資金を右から左へ動かせる経営者ただ一人だけである。

モトローラやICカード企業との提携など、ネット企業としての戦略を打ち出すのもいいだろう。だが、DCの拡販＝セガの再建とは、結局面白くて売れるゲームを作る、という堂々巡りの結論ではないのか。手駒には手駒なりの意地があるはずだ。スタンドアローンでいいじゃないか。今こそ現場は大川氏に〝セガ魂〟溢れるメガヒットを叩きつけて欲しい。

5 手元流動性と有利子負債の推移

決算期	手元流動性	有利子負債
98.3	613	1,436
99.3	1,260	2,439
2000.3	800	1,808
2001.3（予）	950	900

（単位：億円）

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）：'65年生まれ。'89年株式新聞入社。為替、債券から株式まで、金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。今春、初心者向け経済入門書として著した『今日からいっぱし！ 経済通』（日本経営協会総合研究所）ではゲームの話題も多数。

読者の声 『FFⅨ』が出るのにセガの特集（セガってレッズみたい）なんかしていていいんですか？ そういえば今年の上半期ゲーム売り上げ、森首相の支持率並みに下がりそうですね。（埼玉県 DAI）

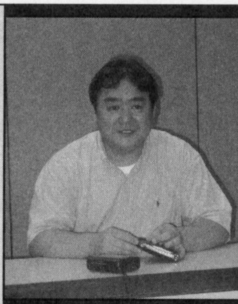
セガを支える9人のクリエイター!

新生開発会社社長プロフィール

開発部門の分社化に伴い、新しく誕生した9社の社長プロフィールを掲載した。これがセガを支える9人のクリエイターたちだ。

回答内容
①出生年 ②分社前の部署名 ③最近の代表作 ④開発中の作品 ⑤社名の由来 ⑥今のセガ・DCに欠けていること ⑦今後の豊富 ⑧セガゲームの中で最もセガらしいと思う作品

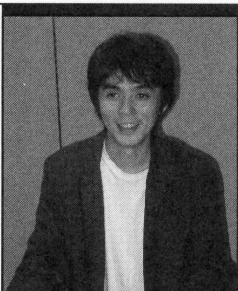
㈱ワウエンターテインメント



中川力也

①1959年
②第1ソフト研究開発部
③『ザ・ハウスオブザデッド』『ゲットバス』『ジャイアンドグラム2000』
④『日テレ式!未来予想スタジオ』『セガマリンフィッシング』
⑤みんなを驚かせるような楽しみを提供する。
⑥「良いソフト」が少ない。自由すぎたことの弊害。
⑦業務用と家庭用は半々の予定。分社化を機に、セガブランドを生かしたスケールメリットと、小回りが利くことの双方を生かして、他がやっていないことをやりたい。重要なのはコンセプトの新しさ。亜流が売れる時代はとっくに終わっている。ユーザーのゲームに対する価値観もここ数年で大きく変化している。iモードやモバイルなども含めて、様々な遊びに対応していく。その結果、非ゲームと呼ばれる分野で新しい娯楽を創造することもあり得る。
⑧『アウトラン』(ノリや明るさが

㈱ヒットメーカー



小口久雄

①1960年
②第3ソフト研究開発部
③『ダービーオーナーズクラブ』『クレイジータクシー』
④『クレイジー』シリーズ、『ダービーオーナーズクラブ』系ゲーム。『パワースマッシ

㈱アミューズメントビジョン



名越俊弘

①1965年
②第4ソフト研究開発部
③『バーチャストライカー』『スパイクアウト』
④『スラッシュアウト』
⑤『遊び』『楽しさ』を広い視野と高い感覚

ユ』DC版（ネット対応）。

⑤多くの人に楽しんでもらうゲームを作る。

⑥DCのイメージ付けに伴う市場と開発のずれがあった。

⑦ネットワークコンテンツプロバイダーとしてPS2との差別化を計る。業務用では『ダビオナ』のような超付加価値のある製品。家庭用では10万人規模のゲームサーバーを構築しネットゲームを提供する。昨今ゲームを遊んでいること自体が、世の中で「イケてない」ことになりつつある。もはや技術だけの時代は終焉を迎えており、今後はセンスも技術だと正しく認識し、「イケてる」ゲームを作る予定。デジタル全盛の時代だからこそ、意外とアナログ的な感覚がイケてるのではないか。

⑧『セガラリー』

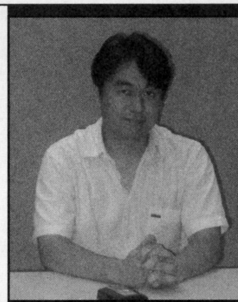
で提供する。

⑥モデムを搭載したハードを生みながら、新しいサービスを提供できていなかった。

⑦ビデオゲームメーカーであることは不変だが、変化の速さとサービス内容を強く意識した上で、新しい遊びの提案を行いたい。ネットワーク技術についても、システムに溺れることなく、サービスの創造をキーワードとしていく。セガのために仕事をするのではなく、面白いモノを作ることを通してセガに貢献していきたい。

⑧『バーチャファイター1』（これまで自機がタイヤか翼のあるゲームしか作ってこなかった部署が、始めて人間が主人公のゲームを作り出した。越えるべき技術ハードルと、スタッフのモチベーション、ゲーム性とがすべて融合していた

㈱セガ・ロッソ


佐々木建仁

①1968年

②第5ソフト研究開発部

③『セガラリー』シリーズ

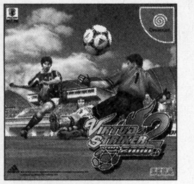
⑤これまで「青」「COOL」というイメージのあったセガを、自分たちで熱くホットに変えていきたい（注1）

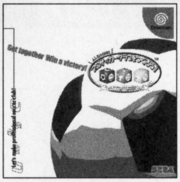
⑥ユーザーの顔を見たモノ作りが出来ていない。そのため時代にあったモノが生み出せていない。

⑦分社の中で最も規模が小さいが、やっていることは最も大きい、というのが理想。ドライブゲームが強い部署というイメージがあったが、業務用をメインに、面白いモノなら何でも取り組んでいく。たとえ苦しい時期を経るとしても、小綺麗にまとまったモノを作るのではなく、新しい流れを生み出すモノを作り出したい。net@（注2）にもタイトルを供給予定。これまでの対戦ゲームは互いにユーザーの顔が見えて初めて面白いゲームだったが、ネットゲームでは難しい。現在鋭意研究中。

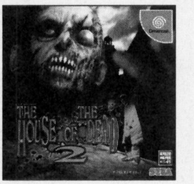
⑧『アフターバーナー』










㈱スマイルビット


新井瞬

①1959年

②第6ソフト研究開発部

③『Jリーグプロサッカークラブをつくろう!』『ジェットセットラジオ』

④『もっとプロ野球チームをつくろう』『ハンドレッドソード』

⑤世界中の人々にほっとして思わず微笑んでしまう時間を提供する。

⑥セガらしいソフトが足りない。DCのコンセプトと性能の見直しが必要。

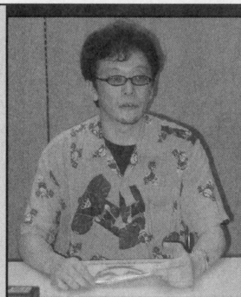
⑦汎用技術の習得と維持をテーマに、定番ソフト、センスが光るゲーム、PCソフトと幅広く展開する。携帯電話へのコンテンツ供給も継続中。2～3年後を目処にスマイルビット・ゲームサーバーを構築する。業務用や他社ソフトも取り込んで、ゲームサーバーの独占を目指し、5年後にIPOを行う。

⑧『バーチャファイター』

（注1）ロッソ＝イタリア語で「赤」

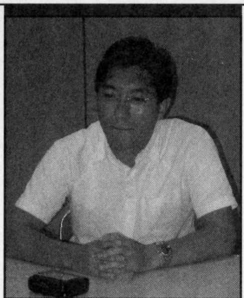
（注2）渋谷GIGOと池袋GIGO、夢の技術展（7/21～8/6東京ビッグサイト開催。終了後はジョイポリスに移行）を光ファイバーで結んでゲームコンテンツを供給する実験的な試み。

㈱オーバーワークス


大場規勝

①1963年
②第7ソフト研究開発部
③『サクラ大戦』『あつまれ！　ぐるぐる温泉』他
④『サクラ大戦3』『エターナルアルカディア』
⑤「ここまでやるか」と思われるような超過品質のソフト提供
⑦セガハードにはセガファンがついており、ソフトのクオリティも高い。熱い要望に応えるために、良い物を作り続けていきたい。娯楽の多様化と共にゲームのあり方も変わっている。携帯電話も人とのコミュニケーションのためにお金を支払っている。我々も『ぐるぐる温泉』で得たネットゲームのノウハウをもとに、ネットゲームを遊び道具ではなく、遊び場所として提供するようなネットコミュニティとして構築したい。その上で、ネットで儲かる仕組みを目指す。
⑧『ザ・スーパー忍』

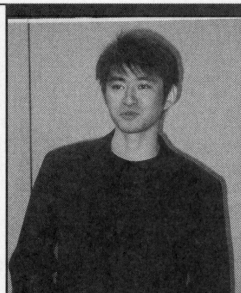
㈱ソニックチーム


中祐司

①1965年
②第8ソフト研究開発部
③『ソニック』『サンバDEアミーゴ』
④『ファンタシースターオンライン』『ソニックアドベンチャー2』
⑤ソニックチーム・ブランドを継承。
⑥様々な意味で「あと一押し」何かが足りなかった。
⑦最新技術や新しいシステムをベースに、全世界の子供達に夢を与えるゲームを作りたい。遊んで楽しいし、見ている周囲の人も楽しいという「ライブエンターテイメント」をキーワードに、プレイヤー同士の関わり合いを引き出していきたい。ネットゲームもオンラインの向こう側に人がいるというライブ観を重視する。DCと携帯電話で相乗効果を生むようなモバイルエンタテイメントも実験中。
⑧『スペースハリアー』

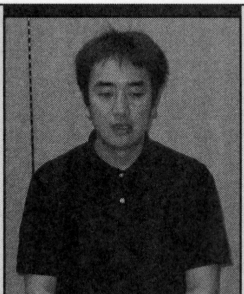
※第2ソフト研究開発部（『バーチャファイター』『シェンムー』など）は㈱CSK総合研究所（CRI）と併合して活動中。代表取締役社長は鈴木久司氏で、ひらたく言えば「ハングオン」時代の鈴木裕氏の上司。

㈱ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ


水口哲也

①1965年
②第9ソフト研究開発部
③『スペースチャンネル5』
④2作品の骨格ができつつある。1つは（『チャンネル5』とは全く違ったコンセプトの）「家庭用体感ゲーム」
⑤才覚のあるゲームアーティストが集い、より優秀なゲームを開発していく。
⑥様々な意味でのバリアフリー。
⑦言葉や文化の壁を越えて、自分たちが作ったゲームが人々の生活の中に入り、世の中を少しでもいい方向に向けられるために、ただインタラクションの快感だけに頼るのではなく、そこに何かしらの情動やメッセージを込めたゲームを作りたい。そして5年後を目処に、マインドと技芸で世界一のゲーム・プロダクションになりたい。人間の根本的な欲求を満たすモノ、ゲームの枠を広げるような作品を作りたい。
⑧なし（これから作ります）

㈱ウェーブマスター


牧野幸文

①1964年
②デジタルメディア制作部
③『ROOMMANIA#203』『ナイツ』（サウンド）
④『EA SPORTS NASCAR ARCADE』（サウンド）
⑤音楽・音響を扱うプロフェッショナル集団。
⑥『ROOMMANIA#203』のようなゲーム・作風・文化（今のセガ・ブランドに足りないモノを生み出したつもり）。
⑦サウンド制作・技術に特化した会社として、セガ内外に音楽・ツールを提供していく。積極的に外部とコラボレーションを組んで、ゲーム、音楽、映画など様々な分野に進出したい。今でもサウンドはゲーム制作で一歩下に見られることが多いが、自分たちは十数年かけてサウンドの立場をセガの中で上げてきた。今後は音屋の立場から、ゲーム業界全体を変えていきたい。
⑧個人的に好きなものは『スイッチ』

読者の声　今号表紙の「DVDなんか見てる場合か!!」というフレーズに大笑いしました。人気モノほど強く叩くゲー批の精神はいつもの事ながらほれぼれしますね。（福島県　タリラリラン）

第13ソフト研究開発部の挑戦!

7月1日、各ソフト開発部はセガ本体から分離独立し、新たな道を歩み始めた。しかし！　今ここに、他とは違う新たな野望に燃える幻の開発部があった！　それが地獄のセガ第13ソフト研究開発部、通称13研である…。

—セガには表に名前を出さない幻の開発部があると聞き、取材に来たのですが。

鈴杞憂氏（以下、鈴）：こんにちは。ソフト13研部長の鈴杞憂（すず・きゆう）です。

—セガにソフト13研というものが存在していたんですね。まったく知りませんでした。これまでにどんなソフトを開発してきたのでしょうか?

鈴：まずは、アーケードの『ハングオン』…

—体感ゲームの始祖ですね！

鈴：…の筐体にオイルを差すのが最初の仕事でした。

—どこがソフト開発なんですか。

鈴：いや、あの筐体は重量があるから、オイルを差すのも命がけなんです。あとオイルを差しすぎると、筐体が倒れたまま起き上がらないとか。

—誰もそんなことは聞いてませんよ。

鈴：それから『スペハリ』とか『アウトラン』でも同じ仕事をしてたんですが、R-360は面白かったですね。ちょっとイジってやると、宙吊りになったまま停止するんですよ。あれをやると視界が赤く染まって最高ですよ。あはは。

—それは単なる個人的な下積み時代の話じゃないですか。そうじゃなくて、ソフト13研のお仕事を教えて下さい。

鈴：実は『バーチャファイター』を移植したのはウチなんですよ。

—それはサターン版ですか？　それとも幻の32X版？

鈴：いや、アジアのパチものファミコン用に『バーチャファイターVSファイティングバイパーズ』を作ったんですが、売り上げ的には『ワールドヒーローズ2ジェットVSファイティング武術2』に負けたのが悔しいですね。

—そういう頭にウジがわいた偽プロデューサーみたいな真似はやめてください。仮にもセガの一員でしょう。

鈴：しかも、AM2研が我々の企画をパクって、『ファイターズメガミックス』なんて作るんですから許せませんよ。

—元々『バーチャ』はAM2研でしょうが！

鈴：まあ他人がパクりたくなるほど、我々が優秀だということですけどね。ははは。

—…えー、話を元に戻しまして、セガのソフト開発部が7月1日から独立しましたが、13研は独立しないのでしょうか？

鈴：もちろん我々も独立しますよ。ただちょっと、我々の部署はいろいろと特殊な事情があって、少し独立するのが遅れるんですね。

—特殊な事情とは？

鈴：いや、ある日ですね、ハイソなふりして日経新聞なんぞを読んでいたら、セガが分社化すると書いてありまして。

—…新聞を見て初めて気付いたんですか。

鈴：そこで大川社長に「いい機会だから我々も独立したい」と言ったら、「好きにしろ。ただし金は出さん」と。だから今、開発部総出でバイトしてるんですよ。

—アスキーの西社長でさえ救った大川さんに、見捨てられたんですね…。

鈴：いえいえ、獅子は我が子を千尋の谷に落とすと言いますから。70億も渡されたら、きっと意味もなく浪費してしまうでしょうし。それに、そろそろお金が貯まって有限会社を作れそうなんですよ。だから、これから我々も一発やりますよ。

—独立後の社名などは考えていますか？

鈴：「13」で行こうと思ってます。

—そのままですね。

鈴：分社にあたって、それこそ全メンバーで知恵をしぼって会社名を考えましたが、結局みなさんになじみのある「13」で落ち着いたんですよ。

—なじみがないからこうやって取材に来てるんですけど。

鈴：それに、「13」にはちゃんと意味が込められているんですよ。

—それはどんな？

鈴：「ゴルゴダの丘でキリストを磔にした13番目の男」という意味です。

—「ゴルゴ13」からパクってどうするんですか！

鈴：う～ん、僕はパクるのが大好きなんで。とりあえず、次は音ゲーで行こうと思ってるんですよ。

—下手なものを出すとコナミに訴えられますよ。

鈴：訴えられるわけありませんよ。我々の方が先に出してますから。

—先に出してるというと…どういう意味ですか？

鈴：いやホラ、以前『デジタルダンスミックス　安室奈美恵』って出てたじゃないですか。あれの進化バージョンですから。

—つまり…それは…

鈴：『デジタルダンスミックスVol.2 椎名へきる』。

（しばらくお待ちください）

—…本日は取材に協力していただきありがとうございました。最後に、読者へ一言お願いします。

鈴：ユーザーのみなさん、我々がいる限りセガは安泰です。3年でセガを優勝の狙えるチームにします。任せて下さい。

—3期連続赤字の記録が伸びるだけじゃないのか…。

（聞き手・構成／編集部　原田）



これが13研が独立後に入る新社屋。いかにも儲けているベンチャー企業っぽい、インテリジェントビルだ。傾いてるけど。

※この文章はフィクションです。実際の人物・団体・商品名とは一切関係ありません。深読みする読者には、死してなお千の罰が下ると偉いお坊さんが言っておられました。

『ジェットセットラジオ』開発者インタビュー

記録より記憶に残るゲームを作りたい

ポップなデザインと自由度の高いゲーム性が特徴の『ジェットセットラジオ』。ゲーム史に残る（かもしれない）悪ガキ達を作り出した開発者チームに、その心意気を聞いた。

ポップかつゲームとして手応えのあるものを

——まずは『ジェットセットラジオ（以下ＪＳＲ）』の開発経緯からお聞かせ下さい。

植田：僕と菊池は同じ年にセガに入社しまして『パンツァードラグーンツヴァイ』『アゼル』の制作に関わりました。その後、同じチームだった開発者と3人で「何か新しいゲームを作ろう！」と立ち上げたのがこのゲームです。

——企画が立ち上がったのは？

川越：最初の原案が挙がってきたのが、ちょうど2年前ですね。夏ぐらいだったと思います。

——このゲームを作る上で最初にイメージされた物は？

植田：元を正せば「今までにない、ポップなゲームを作ろう」という思いがありました。それはセガに入る前からずっとあったんです。『パラッパラッパー』が出た時、ちょっと「やられたな」と思いましたね（笑）。でも、ゲームとしては今ひとつ物足りなかった。そこで、じゃあ僕は根っからのゲーマーなので、ポップかつゲームとして十分に手応えのあるものを作ろうと思ったんです。さらに『パンツァー』の反動もあって、どうしてもポップなモノが作りたくなって。

——ファンタジー路線から、いきなりトーキョートですからね。

植田：ええ（笑）。

——他に『ＪＳＲ』を作る動機などは？

植田：そうですね、たとえばゲーマーでも誰でもそうだと思うんですけど、何もゲームだけをやっている訳じゃないんですよね。普通に音楽を聞いたり、スケートとかしたり、服とか買ったり。そうした若い時の自然な行動、もっと言うならば青春時代に体験した様々なカルチャーをゲームにフィードバックさせようと考えたんです。

あえてセオリーを外して作りたかった

川越：とにかく「カッコイイ物を作ろう」というのがスタートですね。自分たちが考えるカッコイイ物をどんどん集めて。もちろんゲームだけじゃなく、音楽とか服とか遊びとか、メジャーからアンダーグラウンドな物まで、とにかく何でも。実際にゲームに取り入れられている「インラインスケート」も、そうした自分たちが感じたカッコイイ物の一つでしたね。そうやってガーッと集めて広げたものを、時間をかけてまとめたのが『ＪＳＲ』という感じです。

菊池：最初の企画書は、ゲームに取り入れようと思ったキーワードがズラッと並んでいただけ。それがゲームの作り方として正しいかどうかは分かりません。でも、そうやってキーワードを並べてみると、意外と新しい要素が見えてき

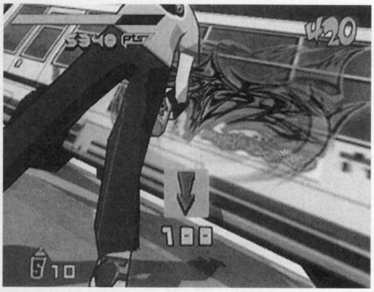


たんです。たとえば「キャラクターがインラインスケートを履いている」というキーワードと、「実際に人が歩いていたり車が走っている街の中で遊ぶ」というキーワードがあったとします。個々のキーワードはかつて存在したものですが、その二つを合わせると「街をインラインスケートで走り回るアクションゲーム」という新しいキーワードが生まれたわけです。そうやってキーワードをどんどん出していって、いろいろ試しながらゲームを組み立てた感じですね。グラフィティもそうしたキーワードの一つでした。

川越：あまり普通の作り方をしたくなかったんです。というのは、まったく新しい物を作りたかったから。セオリー通りに作ると、どうしても今までのゲームと似てきて、それ以上の物がなかなか生まれないですよね。だから、今までのゲーム作りのセオリーをあえて外して、キーワードを集めてからゲームシステムを構築する手法をとったんです。デビッド・ボウイが曲を作る時、作詞した紙をバーッと並べて、それを単語ごとに切り取って一回ゴミ箱に入れるんですよ。そしてそこから取り出して組み立てる。そうすると思いもよらなかった面白いものが産まれてくる可能性もありますよね。そういう話が『JSR』を制作する最初の段階でできて、じゃあウチらもそうやって作ってみようかな、と（笑）。

――では、ブレインストーミングの時期が長かった？

菊池：長かったかも知れませんね。実際にラインとして動き始めたのは実は去年の夏なんです。それまでは1年間、キーワードを集めたり企画を練り直したりと結構グジャグジャやってました。


街中を走り回ってグラフィティを描きまくれ！

植田：社内プレゼンが大変だった。上の方にゲームの説明をするわけですが、どう説明したらいいのか分からない。まだゲームとして形になってなかったですし。

川越：アクションゲームは「触って遊んでナンボ」っていうところがあるじゃないですか。実際にプレイして初めて面白さが分かるところがある。でもプレゼンっていうのは「これ、作り始めていいですか」と説明する場であって、その時点ではプレイしてもらう物がないんですよ。企画書にしても具体的な仕様とか書いてなくて、キーワードだけがずらずら並んでいるだけで、いまいち理解してもらえなかった。それでなかなか企画にGOが出なかったんです。

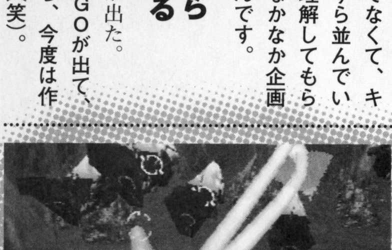
若いチームだから できたこともある

――でも結局はGOが出た。

川越：出ました。でもGOが出て、いざ作ろうと思ったら、今度は作る人間がいなかった（笑）。

『パンツァー』シリーズとは

ファンタジー風の異世界の中を主人公の少年がドラゴンを操って進んでいく3DSTGで、セガサターンを代表するSTGの一つ。飛翔感だけでなく浮遊感もあわせて感じさせた操作感と、ロックオンレーザーの快感、そして物言わぬ物語性の融合が秀逸。好評につき続編『ツヴァイ』が制作され、さらにシューティングRPGの『アゼル』も制作された。菊池氏と植田氏は『ツヴァイ』以降から制作に参加している。


ドラゴンの成長要素も盛り込んだ『ツヴァイ』

読者の声 獅子丸先生が読者コーナー担当になるとは意外でした。毒があって面白いですが。読者おいてけぼりで勝手に充実して頂きたいです。（北海道　きりしま光太郎）

植田：他のプロジェクトの仕上げとかで忙しかったですからね。

川越：その時ウチの部（旧ソフト6研）は『セガラリー2』のDC版移植などを抱えていて、プログラマーも、デザイナーも、企画の人間もぜんぜん手が空いてなかった。そこで、ちょっと冒険をしてみた訳です。

――冒険というと？

川越：普通チームを組む時は、ある程度の経験者が中心となるんです。でも今回は思い切って若いモンたちにやらせてみようと。結果、チームの平均年齢は27歳ぐらい。植田と菊池が29歳で年長という、非常に若いチームです。

植田：メインのプログラマーも26歳とかですね。

――それは優秀ですね。

植田：かなり優秀ですね。っていうか、年くってる人が駄目なだけなんですよ（笑）。

川越：まあ今回は、そうした若いチームだからこそできた部分がありますね。このゲームのキーワードとかコンセプトとか、もっと大人だったら遠慮して企画として出さないかも知れない。そこをあえてドンッと出しちゃったというのは、若さゆえの冒険というか、良い意味で暴走していたというか。

――発想が軽かった。

川越：そうですね（笑）。セガのゲームって、わりと重厚な物が多いじゃないですか。職人たちが深く深く作り込んじゃうというか。でも、それだけがゲームの作り方じゃないと思うんですよ。そういう意味で今回、若いモンたちにフットワークの軽い物を作らせてみたんです。人が集まらなかったのは偶然ですが、若いモンに作らせようというのは意図的でした。

――なるほど。

植田：最初にチームを組んだ時は6人だったんです。そのコアのメンバーがゲームの土台をきっちり固めてたのが良かったんだと思いますね。これが大きなプロジェクトになると、最初から人がドバッといて、大勢であーだこーだ言いながらガチャガチャやるんですけど、そうなると各人の意志疎通が難しくなる。『JSR』が世界観やゲーム性が統一されているのは、少人数だからこそでは。

川越：ピーク時には28人ぐらいになったんですが、それでもまぁ少ないですよね。『パンツァー』に比べれば遥かに。

菊池：今までの経験からすれば、開発期間も、正味1年弱とかかなり短かったですよ。

植田：『パンツァー』の5倍ぐらい仕事したような気がする（笑）。

発売をPS2にブツけたかった

――『JSR』の特徴といえば、独特なグラフィックですよね。

川越：最初にラフ画を見たときは「これ、面白いな」と思った反面「画面に出したとき、ここまでキレイは出ないだろうな」とも思いましたね。でも実際キレイに出てくれたんで、「ああ文句言わなくて良かったなぁ」と思います。本当にギリギリの線だったと思うんですね。これ以上アニメ調でも、



ディレクター：菊池正義氏
代表作『パンツァードラグーンツヴァイ』『アゼル』など。



デザイナー：植田隆太氏
代表作『パンツァードラグーンツヴァイ』『アゼル』など。



これ以上ポリゴン調でも、どっちでも駄目だったと思う。難しいバランスですよね。
菊池：過去に似たものがあれば良かったんですけど、なにせオリジナリティを考えたので、結果的に分かりやすい要素を排除したんです。その辺りの狙いはやはり冒険でしたね。理解されるかどうか最後まで心配でした。
植田：たとえば「鎧の騎士」とかだったら、絵を見なくてもだいたい想像できるじゃないですか。そういうのが今回なかった。
菊池：コテコテのヒップホップにもしないようにしましたので。

川越：キャラを描いてもらったのは、おととしの年末ぐらいなんですが、その時に言っていたのは「あまり今の流行を考えちゃいけないよ」ということでした。流行はすぐに廃れるし、まだ人がいなくてゲームがいつ完成するか分からなかったし（笑）。
―松本大洋が描くような、昭和40年代の風景もありますよね。無国籍風じゃなくて、無時代風。
菊池：ええ。出てくる車のデザインなども決して最新型ではないですし、パトカーにしても、今時あんなパトライトはないですよね。その辺は時間もあったので意識して色々やってみました。
―マンガディメンションに関しては？
川越：企画書の中には書いてはなかったんですけど「やりたいね」「どうだろう、できるのかな」という話は始めからありましたね。
植田：もともとCGの業界に「セルシェーディング」（注）という手法がありましたからね。あれをなんとかリアルタイムで動かしたいという気持ちは最初からありました。
―昨今のCGは加速度的に綺麗になっていますが、そろそろ技術からセンスの勝負になってきた。
川越：それはありますね。実は僕の目論見として『JSR』をPS2にブツけたかったんですよ。これからはハードスペックじゃないんだ、センスで勝負なんだ、というのを見せつけたかった。

（注）セルシェーディング：ポリゴンの輪郭に主線をつけて2D風にみせる技術のこと。

スプレー缶は「街のソウル」です

―グラフィック以外にゲームシステムの方も大変だったのでは？
植田：いや〜大変でしたね（笑）。
―その大変さというか凄さが画面を見ただけでは分からない。
植田：いや、それはそれでいいんですよ。「ここが凄いだろう」って見せるのって、開発者のエゴじゃないですか。そういう開発者の自己満足と、ゲームの楽しさとはまったく別だと思うんですよ。
菊池：新しいゲームを作ろうとした分だけ苦労があったというか。



プロデューサー：川越隆幸氏
代表作『やきゅつく』『サカつく』シリーズなど。

読者の声 なにやら雑誌自体の存亡がかかっていたような雰囲気が前号で漂っていましたから、なくなっちまうの？ と思っておりましたところ、書店で見つけまして、しかも裏には広告つき。感動して即GET!! しましたよ。（愛媛県　RIOちゃん）

もちろん自分たちの好きにやらせてもらえたので、辛くはなかったです。色々と試行錯誤したりして、結構楽しかったですね。一番苦労した点は……グラフィティですかね。グラフィティの部分が決まるまで、実はかなり時間がかかったんです。「3Dの街をインラインスケート履いたキャラが走って、トリックやグラインドする」という部分は決まっていたんですが、そこからどうゲームに持っていこうか議論があって。ただ街を走り回るのか、レースゲームのように決められたコースを走るのか、どうしようかと。そこで話している内に「限られた空間を自由に動けて、なおかつスピード感のあるゲームにしよう」となったんですが、じゃあ主人公たちは何を目的に走るかで悩みました。

植田：たとえばこれがファンタジーの世界だったら、ドラゴンなどの敵を倒したり、宝箱を見つけてアイテムを集めるとかできるわけですが、ゲーム世界がリアルな分、そうした設定が使えない。そこが苦労しましたね。

川越：グラフィティを盛り込むことで、その辺は上手くまとまったと思います。ただリアルさを追求するあまり、街中にスプレー缶がアイテムとして置いてあることに違和感を覚えるようになってしまって。「これホンマにスプレー置くんかい！」みたいな（笑）。

菊池：いかにもアイテムっぽいじゃないですか。そこまでこだわったんだから、どうしても置きたくなかった。でも最後にはゲームと割り切ったんですが。

植田：いや、あれはいいんですよ。あのスプレーはキャラクターたちだけに見える「街のソウル」なんです（一同爆笑）。

川越：それで納得しちゃう僕らも僕らですよね。「ああ、そうなんだ。じゃあOK」みたいな（笑）。

菊池：とにかくゲーム世界の雰囲気を壊さないようにシステムを組み立てていくのが苦労しました。

――キャラがスケート履いてるっていうだけで「レースゲーム？」ってなっちゃいますよね。

川越：そうですね、企画が行き詰まると必ず「レースゲームにしよう」という話が出たと思うんです。だからあらかじめ「レースゲームはナシ。絶対にアクションで行こう」と注文は出してました。

菊池：プレゼンの時にも「レースゲームでしょ？」って言われましたねぇ。「いや違うんです、アクションゲームなんです」と言っても、なかなか伝わらなくて。

植田：とにかくアクションゲームとしての面白さをまとめるのが大変でしたね。

川越：運良く、僕も菊池もアクションゲーム好きだったんですよ。植田はゲーマーだし（笑）。

――ユーザーからは「やや難しい」という声がありますが？

川越：歯ごたえがあっていいんじゃないですか？ 最近、日本人は顎の力が弱いらしいし（笑）。

菊池：海外ではそんな意見は出なかったですね。『トゥームレイダー』とかメチャメチャ難しいですから。『JSR』は海外でのウケがいいし、ある意味で洋ゲーっぽいのかも知れません。

植田：ゲームの難度っていうのは永遠のテーマです。絶対に正解はないと感じます。だから僕が考えるのは、どんなに難しくても、ユーザーが諦めずに何度も何度も遊んでくれるというのが一番の理想



読者の声 最近楽しみにしているソフト批評が面白くないです。というのは、ソフト自体が面白くないからだと思いますが……。（神奈川県　井原麻生）



じゃないかと思うんです。いかに苦痛を感じさせず、面白さを提供するかですよね。最近のゲームって、かなり簡単というか、誰でもクリアできる作りになってるじゃないですか。僕は、そうした傾向がゲームをどんどんつまらなくしていると考えるんです。誰でも簡単に遊べて、その日にクリアできちゃうような物は、本来のゲームの面白い姿ではないんじゃないかと。

――こだわりがありますね。

植田：ゲーマーですから（笑）。

――他に開発中に意識されたことなどは？

菊池：なるべく酔わない3Dゲームを作ろうということですかね。僕『DOOM』とか苦手ですぐ酔っちゃうんですよ。なので、なるべく酔わないように、なおかつ自由に動ける3Dゲームを作ろうという非常に難しいものにチャレンジしたというか。他の3Dゲームなんかは、マップが広くてノッペリしていたりするんですが、『JSR』は構造が多層的というか、物がゴチャゴチャあって、カメラの動かし方が大変でした。最初の内はカメラが動きまくっちゃって、もうゲロ吐きそうで（笑）。

川越：酔うかどうかの基準は僕にありました。僕は『DOOM』などでも酔わないんですが、『JSR』の始めのバージョンはキツかった。もう酔って酔って。「これはダメ、ゲロ吐くから」って突っ返して「気持ち悪くて仕事にならんから帰る」とか言ったり（笑）。

菊池：そうした苦労があったお陰で、最終的には非常に満足の行く3Dゲームに仕上がったと思っています。様々なゲームに応用できる、かなり完成度の高いものになったのではないかと。

植田：ただ、これで終わりじゃないんですよ。むしろ『JSR』がスタート地点というか。ここからセガの3Dゲームはどんどん面白くなっていくと思いますよ。

ユーザーとゲームをなめた人が多いよ

――最近、自分たちが面白いと思うものと、市場が求めているゲームとのギャップに悩む開発者も多いようです。

植田：それは市場の動向を勘違いしてゲームを作る人が多いからだと思うんですよ。簡単にすれば受け入れられるとか、音ゲーだったら何でもいいとか、そういう安易な考えで。

菊池：マーケティング優先だと逆になかなか受け入れられない部分はありますよね。確かにマーケティングも大事ですが、それだけではないと思います。やっぱり自分が遊んで楽しいと思えば、よっぽど変わったものじゃない限り他の人も楽しいと感じますから（笑）。なので、「どうすればみんな面白がってくれるだろう」と考えながら作るのが、当然だけど大事だと思うんですね。「絵がカッコイイから買う！」というユーザーの意見があったとして、じゃあ絵がカッコイイだけのゲームを作ればいいのかといえば、そういう訳ではないですよね。ゲームの本質というか、実際に遊んでみて分かる面白さという、なかなか口では説明できないユーザーが肌で感じている部分があるからこそ、絵のカッコ良さが引き立ったりする訳ですよ。そうしたゲームの本質を忘れてはならないなと。

植田：簡単に言えば、ユーザーとゲームをナメた制作者が多いってことですよ。

一同：おおー（感嘆）。

植田：なんでもそうですよね。映画でも音楽でも「今これが流行ってるし、これ作れば当たるだろ」みたいな考えではほとんど当たらない。たとえば子供番組ってあるじゃないですか。歌のお姉さんが

読者の声 指輪のデザインも凝ってる表紙が今回は目立っててGood!! インタビューを読むまでは永瀬麗子だと思ってました。（福岡県　RrR）

出てきて踊ったりするような。ああいった番組、子供の頃すごい嫌いだったんですよ。あれは非常に子供をバカにしてますよね。大人たちが「子供なんてこんなもんでいいだろ」みたいな感じで作ってるようで。でも子供って意外とシビアなもんで、大人たちが与えるものが必ず好きとは限らない。

川越：子供たちの方がゲームの本当の面白さを知っていたりしますよね。子供たちが『ポケモン』や『カービィ』を好きなのは、キャラクターだけでなく、ゲームそのものの面白さを知っているから。つまり、ゲーム性を認めているからなんですよね。

——では、市場に流されたり、開発する上で迷いはないですか？

植田：流されるというか、僕自身、媚びてるものが嫌いなんですよ。媚びた部分が見えると急に冷めちゃう。何事に関しても絶対に媚びないようにしたいなと自分の中でいつも思ってます。

菊池：たまにだけど「もうちょっと分かりやすい方がいいんじゃない？」とか思うけどね（笑）。

植田：分かりにくいものを作ろうとはしてないんだけど…。

川越：確かに、出てきた作品は分かりやすいんですよね。その辺はみんなプロフェッショナルだなと思います。

ゲームの歴史年表に残る作品になれば

——そろそろクリエイター個人個人にプロ意識が必要という時代なのかも知れませんね。こだわりを持ちつつ、売り上げのことも考えるというか。

植田：僕は『JSR』って、あんまり売れると思ってないんだけどなぁ（一同笑）。とにかくこれに関しては、好きなものを作らせてもらおうと思っていたので。売りのことに関してはプロデューサー（川越氏）に任せることにしました。先にも話が出ましたが「自分が面白いと思う物はユーザーも受け入れてくれるだろう」という考えをどこまで信じられるかどうかですよね

菊池：僕はやっぱり売れる物が作りたいですね。ドカーンと。

——売れたゲームが良いとは思いませんが、良いゲームは多くの人に遊んでもらいたいですね。

川越：プロデューサーとして言えば、もちろん売れるに越したことはないんですが、最初からメガヒットは狙ってなかったんですよ。それよりも「ゲームの歴史年表」みたいなものがあって、2000年の欄に『JSR』があれば良いなと。記録より記憶に残る作品になればいいなという思いはありましたね。もちろん売りを無視しているわけではなくて、自分が考えるラインより売れてくれれば万々歳ですが。あとの役割といえば、スタッフたちが本当にやりたいことが上手い具合に固まるよう導いただけですね。ちょっとトガっているところを丸めたり、これは駄目だよとかチェックは入れましたが。

——では開発チーム内で方向性の違いによる衝突はなかった？

川越：そうですね、闘いというのはあまり……まぁ局地戦はありましたけど（笑）。

菊池：ちょっとした小競り合い程度ですかね。

川越：この要素は入れようとか、この部分は却下とか、本当に小さい駆け引きはありましたが、根本的な部分での闘いはなかったですね。ちょっと時間がかかったのが残念ですが、プロジェクト的には満足してます。あとは予想よりも売れてくれて、ゲームの歴史に残れば言うことナシです。ぜひよろしくお願いします。

——ありがとうございました。

（聞き手・構成：真鍋勇一）



読者の声
世間がPS2でもちきりの中、PC-FXを中古で買った私はバカヤローなのでしょうか（ちなみのソフトは『ああっ女神さま』1本しかありません）。PS2、まだまだ買いじゃない気がするなあ。あ、『DOA2』だけは先に買いましたよ。
（京都府　連打馬鹿）

ジェットセットラジオ（ACG）

クールでアメリカン…これぞセガゲーの魂を受け継いだ傑作

技術と共に高いセンスの光るゲーム。本作はポスト技術の時代を宣言した記念碑的作品だ。

最近のセガさんの動向を見ていると、どうも「ネットが主、ゲームが従」って感じがするんですよね。現在セガの舵取りを行っている大川功会長兼社長自ら「ネットワーク中心のビジネスに大きく方向転換していく」と言われると、そこにどうやってゲームが絡むのか不安になるんですよ。いや、ネットに絡んでこそのDCと理解はしていても、大川社長がどれだけゲームに対して理解があるのか、いまいち不明ですし。ネットワーク……たしかに魅力的です。可能性があります。夢があります。頑張っていただきたいものです。

しかし！　昔からセガのゲームに慣れ親しんだ人間は、その路線変更に一抹の寂しさと不安を覚える訳ですよ、ええ。

私はセガという会社およびゲームが非常に好きでした。『スペースハリアー』の可動筐体に驚愕し、『ファンタジーゾーン』のエンディングに感動し、『ゲイングランド』に熱中するあまりテストで赤点取って、社会人になると『バーチャファイター』に給料を注ぎ込み、ゲーム批評に『R―360』が豊島園に置いてある！」と書いてあったので速効で豊島園に直行してみたり（実話）等々。いわばセガのゲームと共に成長し、セガの影響でゲーム業界に入ったと言っても過言ではありますまい。

そんな自分にとって、今のセガには胸のトキメキを感じないんですよね、正直。ゲームを二の次にネットワーク事業へと傾いていくセガの方針は憂うべき状況とは言えないがかといって素晴らしいとも思えない非常に中途半端な状況であると答えざるを得ないのが大いに不本意である！（エレファント・カシマシ調で）

だって、セガの社名の由来って何？　「SERVICE　GAMES（サービス・ゲームズ）」の略なんでしょ？　だから「SEGA」なんでしょ？　そこからGAMESを取ったらどうなる？　ただの「SE」じゃん！　「株式会社セ」はないよなー「セ」は。だからセガにはゲームを捨ててくれるなと声を大にして言いたいのです。

意味不明な戯言を申しましたが、とにかくセガにはゲームへの注力を怠らないでいただきたいのです。実際、去年から今年にかけてのセガのゲームラインナップといったら綺羅星の如くじゃないですか。『ROOMMANIA#203』『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』『スペースチャンネル5』『クレイジータクシー』『サンバDEアミーゴ』等々、いずれも独創的で遊べるソフトばかりです。かなり頑張ってます。期待できます！　まけるな、セガ！……えっ、どのゲームもイマイチ売れてない？　えっ、おまけに開発部隊が分社化？　うーむ……。



メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：2000年6月29日

加藤羅刹　プレイ時間：15時間

読者の声　広告が入ったのを見てひと安心しました。『MOTHER3』が発売されたら、ひさびさに糸井さんにインタビューしてください。ムリかなぁ…。（埼玉県　亜紀さん私と結婚してください）

以上、前振りをダラダラと書いてまいりましたが、そんなダウナーな気分を一気に吹き飛ばす痛快アクションゲーム『ジェット セット ラジオ（以下ＪＳＲ）』の話にようやく移ることにしましょう。

あるゲーム雑誌で、セガの某クリエイターのインタビューが載ってました。「どうしてセガに入社されたんですか？」という質問に対し、彼はこう答えてました。

「いや、なんとなくカッコいいイメージがあったんですよ。クールでアメリカンな感じがして。そこに惹かれたんです」

クールでアメリカン……このわかりやすいフレーズこそが、実はセガのゲームが持つ魅力の一つなのではないでしょうか。

古くはメガドライブの『ソニック』から、昨今の『スペチャン』『クレタク』に至るまで、セガの名作と呼ばれるゲームには、日本人的センスから飛躍した「クールでアメリカン」テイストが充溢していたように思います。

それこそがセガの持つ独自のカラーであり、日出ずる国にドッシリと根を下ろすニンテンドーの伝統芸能的土着ゲーム群に対抗しうる唯一の武器であったはず。セガはそのカラーをもっと活かすべきだったと思いますね。第三勢力ソニーの猛攻に晒される前に……。

……えー、前振り終了と言っておきながらまたしても横道に逸れちゃいましたが、つまり言いたいのは「『ＪＳＲ』こそがセガの救世主たりえるゲーム魂に満ちたクールでアメリカンテイスト満載の傑作である！」ということです。

お待たせいたしました。ようやく本題です。

3Dアクションの新しいスタンダード

『ＪＳＲ』は、ジャンル的に言えば3Dアクションゲーム。どこかで見たような街を舞台に、プレイヤーたちはインラインスケートで走り回り、各所にあるポイントにスプレーでグラフィティ（分かりやすく言えば、落書き）を描いていくというのが目的。

こうやって書くと普通のゲームだが、プレイするとその独創性に驚かされるだろう。プレイヤーキャラはインラインスケートを履いており、普通に道路を走るだけでなく、ガードレールや歩道橋の手すり、線路や電線、さらには壁の壁面まで滑走（グラインド）することができる。プレイフィールド内を所狭しとグラインドしながら進む体験は実に新鮮であり、本作品の面白さの根元と言える。また、走りながらジャンプすることで半自動的に華麗なアクション（トリック）を決めることが出来、アクション性と爽快感を高めることに一役買っている。

あまりにも気持ち良いので自由に走り回っていたいところだが、指定されたポイントにグラフィティを描いていかなければならないし、敵である「ケーサツ」たちが追いかけてくるので安穏とはしていられない。この辺の緩急の付け方、ゲームデザインは見た目とは裏腹にしっかりと作り込まれており、アクションゲームに対する制作者のこだわりが感じられる。

一見すると複雑そうな操作形態も、ボタン3個にまとめられており、簡単な操作でゲーム世界に没頭することができる。

抜群のセンスと斬新なゲームデザイン……正に「クールでアメリカン」テイスト溢れる、セガ会心の一撃と言って良い高純度なアクションゲームである。

だが、独創的で自由度が高い故のリスクが存在するのも事実だ。

独特な操作感覚は複雑ではないものの、テンポを掴むまで苦労させられたりする。また3Dゲームの宿命か、カメラの位置がまずくて、時々画面が見にくくなったり、空間把握ができずにストレスが溜まる部分はある。そしてゲームの難度が若干高いこともあって、そのストレスが2倍、3倍に感じられてしまうのだ。イライラしてゲームを途中で投げ出す人もいるかも知れない。

しかし、「高い敷居の向こうに面白さがある」と、あえて常套句を使わせてもらおう。グラインドやトリックコンボを自在に決められるようになった時の爽快感、敵の攻撃をすり抜け次々とグラフィティを描いていくカタルシスは、他

読者の声 ハガキの返答率がどのくらいか分かりませんが、これだけ文字を書かせるアンケートはないですね。読まれる方（集計される方）、本当にごくろう様です。（東京都　G.CAR.STK）

ではなかなか得難い本作品ならではのゲーム的なダイナミズムである。ユーザーが注ぎ込んだ努力の分だけゲーム側がきちんと面白さを打ち返してくる、あたかも白熱したテニスのラリーのようだ。ラリーは一方のスキルが不足していると長くは続かない。『JSR』が要求するスキルは決して低くないため大変かも知れないが、諦めずにプレイする価値は絶対にあると断言したい。

アクションゲーム好きのユーザーには文句なくオススメ。アクションゲームが苦手なユーザーには条件付きでオススメ（要、根気）。



トリックをどんどん決める爽快感は他のゲームではみられない新鮮な感覚だ。

そしてゲームをあまり知らない（＝ゲームが持つプリミティブな面白さを知らない）ライトユーザーにこそ薦めたい作品である。

ゲーム性だけで十分に満足の行く作品だが、加えて映像や音楽も先鋭的で評価に値するだろう。

「マンガディメンション」と呼ばれる本作品のグラフィック技術は、CG業界で言うところのセルシェーディングを応用したものだ。簡単に説明すれば、アニメのセル調で描かれたポリゴンキャラに黒い縁取りが付いているというもの。これによって本作品のインパクトが格段に高まっているだけでなく、ポップでエッジな世界観を一層盛り上げていると言える。「見た目の2D」と「動きの3D」という両者の美味しい部分を抽出、融合させた斬新な試みであり、それは見事に成功している。

そしてBGMもまたゲームを強力に援護射撃している。

かつて著名なアーティストによる楽曲とゲームがシンクロした例には、ケミカル・ブラザーズやアンダーワールドが参加した『ワイプアウト』や、石野卓球による『攻殻機動隊』などがあった。こうした音とゲームとの融合をセガも以前から試みていたが、最近になってようやく花開いた感じだ。先だって発売された『クレタク』に続き、『JSR』の音楽は「クールなアメリカン」テイストが爆裂しており、プレイ中のグルーヴ感が高められて実に小気味よかった。

ゲーム性、グラフィック、音楽。それらが三位一体となってプレイヤーを過剰に刺激する『JSR』は、正にセガの底力を再認識させる極めて完成度の高い作品であると賞賛したい。

そう言えば音楽で思い出したが、『JSR』の曲の中に「スーパーブラザーズ！」と歌うものがあるのだが、これ、どうしても任天堂『スーパーマリオブラザーズ』への目配せと思えてならない。『JSR』は、『マリオ』『ゼルダ』等で3Dゲーム分野を先行する任天堂に対するセガからのアンサーゲームなのではないか。反発心とリスペクトが込められた、かなり捻れたアンサー。こうした暴走気味な気概こそ、今のセガに求められているものだと思う。だから私は『JSR』に希望を感じるし、本作品こそセガスピリットの正統な継承者であると唱えたい。セガ・ゲームズ、まだまだ健在なり。

『JSR』は実に尖った作品だ。攻撃的ですらある。リアル一点張りのCG界を嘲笑い、軽薄なゲームたちを睨み付け、ヌルいゲームに浸かったユーザーたちに挑戦状を叩きつける。平凡な街をスケートで滑走し落書きしまくるゲームキャラたちは、閉塞するゲーム市場を過激に挑発する制作者たちの自己投影なのかも知れない……。

ここはひとつ、その挑発に乗ってみようじゃないか。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

1969年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。某社から出た「ゲーム株で大儲け！」みたいな雑誌に衝撃。ゲーム業界もここまで来たのか……。駄菓子屋で『スタージャッカー』やってたのが何十年も前の事に思えるなぁ。

関連作品　**スーパーマリオ64**（ACG）

メーカー：任天堂／機種：N64／
価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日

3DACGの先駆け。マップ構成、スピード感、カメラワーク、画面など様々な点で後のゲームに影響を与えた。

読者の声　読者コーナーの味のあ（りすぎ）るイラストがなくなってしまったが、かわいい女の子の方がうれしいのが人の道といふものである。特にヘソって好きだなぁ……。（東京都　ウリクペン救助隊）

レンタヒーローNo.1（A・RPG）

旧作の乗り切れなさまで引き継いだ本作は、ブランド的に正しいリメイクだった

—メガドライブ時代から今日まで、（一部で）熱烈な支持を受けている『レンタヒーロー』に受け継がれたブランドとは？



メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：2000年5月25日

多根清史（BIG★BURN）プレイ時間：約20時間

大手ゲームメーカーとユーザーをつなぐ絆を一言で表すなら、任天堂は「信頼」、スクウェアは「継続」になる。会社に対する意見は人それぞれあるにせよ、宮本茂氏の作品の前にはひとまず膝を正し、『FF』は〝一応〟やってみる。

大手になると、経営方針その他で、固定ファンの気持ちにとん着していられない局面に必ずさしかかり、とかげのシッポのように「愛されるメーカー像」は切り捨てられていく。メジャー化とは、新しい血を入れて、古い血の比率を下げる、一種の再生のプロセスでもある。『グラディウス』のコナミが、『グラディウス』もあるコナミ、に生まれ変わったように。熱烈な支持者の眼には、それが「裏切り」と映るかもしれない。

『レンタヒーローNo.1』の発売決定を聞いて、真っ先に胸に去来したのは「この10年、結局セガは〝通過儀礼〟を経なかったのか」という複雑な想いだ。かつてのメガドラ、サターン、そして現DCと、まさに「一身にして二生」どころか三世代ものハードを経た古参ユーザーの立場から、『レンタ』を読み解いてみたい。

本作は、'91年にリリースされたメガドライブ用アクションRPG『レンタヒーロー』の続編、ではなくリメイクとして作られた。9年のブランクを経た後では、やり込んだ人間でもディティールに霞がかかっており、一方で新規のプレイヤーに予備知識のストレスを与えてもメリットはない…通り一遍の分析はこんなところだが、やはり「何故今さら『レンタ』!?」という不可解、呆然、喜びのない混ざった驚きは、たやすく消化されてはくれない。

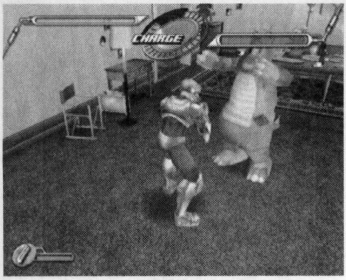


このスーツを手にした瞬間から、少年はヒーローになった！（ややおおげさ）

まず、リメイクに漕ぎ着けたいきさつが尋常ではない。ファンからの声援と、元スタッフたちのたっての希望、いわばボトムアップとトップダウンの両方がそろっていた。通常リメイク作品とは、メーカー側の見通しの欠如や、企画力の貧しさに根ざす。その結果、オリジナルのファン、新作を求める若年層、再ヒットを見込んだ売り手の三者が皆損に終わった墓標の群れが、索漠と広がっている。商業主義とは相入れにくい。

以上が『レンタ』の置かれた文脈で、以下より批評に入る。普通の高校生だった主人公は、電池で

読者の声 久しぶりに特集が面白かったです。読んでいるとゲーム業界も一寸先は闇だ、という気がしてきますね。自分はまだゲームを止めるつもりもないし、止められないけれども、マニアだけの世界にはなってほしくないです。（福岡県　天神）



戦闘は『スパイクアウト』のシステムを使っている。前作に比べ大幅に難度は下がった。

動くコンバットスーツに身を包み、金で雇われる貸し出しヒーロー「レンタヒーロー」として活躍を始める。注文の来る仕事といえば、ラーメンの出前や、デパートのアトラクション（しっかり戦わないと叩きのめされる）など、バイトまがいのものばかり。スーツのレンタル代を振り込み、電池代を稼ぐために、ヤマダタロウ（デフォルト名）は日々戦い続けるのだった。

シナリオは旧作とほぼ同じであるが、枝葉をすっきりと刈り込み、「お使いＲＰＧ」の一本道を果てしなく追求している。本部からのオーダーを受け取るマシンも、パソコン（オテラドライブ）の置き場所はそのままに、さり気なく「クリームキャスト」に交替しているのが心憎い。

見下ろしの2Dから、3Dの後方からの主観視点に一新されたインターフェース。しかし、これもテンポといい操作感覚といい、以前とほぼ同じだ。実のところ、これは全くの誉め言葉ではない。『ファンタシースター』シリーズのアピールとなった「天井のパイプと地面の二重スクロールが凄い！」「リアルタイムに3Dダンジョンが動く」などは、『ドラクエ』で旅の扉の画面処理を自慢するのと同じで、RPGの本道とは違う。いや、違うところに目を逸らそうとする、負け惜しみの言い換えだった。「負け」と感じたのは、スタッフではなくセガファンである。

単なる判官びいき、と片付けてしまう態度は、セガの根強い人気の本質を見誤ることになる。スムーズな引っかかりのなさは、無個性にも等しく、後に何物も残さない。唐突だが、ブランドとは一体何だろうか。一流メーカーの製品というだけでは、工業製品、量産品として一顧だにされない。フェラーリはエンジンにクセがあり、しばしば扱い辛い。火の付きにくいライターほど愛用されたりもする。メリットを光とすれば、乗り越えるべきデメリットの影あればこそ輝く。欠点は「俺が分かってやらねば」との男気、または母性本能を引き出す。だから、『レンタ』が旧作の単調さ、テンポの乗り切れなさを引き継いだのは、ブランド的に正しく、意図した結果でなければ、いっそう正しいのである。

3Dの移動および格闘エンジンに使われた『スパイクアウト』のサブセットも、簡略化が少し行き過ぎた感があるが、これも「早く〝本物〟を出してくれ！」と『スパイク』のファンを煽り立てる、逆効果なのにポジティブな反応が見受けられる。一方で、9年間待ち続けて反射神経の衰えた〝老兵〟たちには程よいヌルさで、感動の再確認のためのガイド役は、充分に果たしている。

総評を言えば、宣伝にあった「超一流のB級」ではなく、「ただのB級」だ。それでも、発売週で5万本近くの実売が確認され、ユーザーも満足している様子だから、作品単体では何の問題もない。ただし広く見渡すと、この5万本の購買力が、どうして『スペースチャンネル5』や『ROOMMANIA#203』の新機軸に貢献しなかったのか、市場の硬直化が起きているのでは、との深刻なテーマが浮上する。

『レンタ』が再び出せるメーカーはファンとの絆を大切にした、人情味のある会社だろう。しかし、同時に〝大人〟への通過儀礼を果たさず、人情に依存してしまった面もある。ドリームキャストは、セガの美徳や甘さが、堰を切って押し寄せた総決算かもしれない。

PROFILE

多根清史（BIG★BURN）

ゲームライター。セガファンとしてセガファンを分析するのは、自分の腹を切開している外科医のようなドキドキ感がありますね。良い会社だけど、良い会社なだけではダメであると。涙が止まんないニャ。

関連作品

レンタヒーロー（A・RPG）

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥8,700／発売日：'91年9月20日

メガドラ沈滞期に突如現れたB級RPG。現代が舞台で、主人公がコンバットスーツを着たヒーローで、やってることは出前のバイトというまぬけさ加減が、熱烈なファンを生んだ。

進化の頂点に達した『大戦略』が見せた可能性と行き詰まり

DC唯一の戦争SLGとして登場したシリーズ最新作は、前作同様、マニア心をゲットできるか……。

リアリティを高めるべく強化されたシステム

「兵士諸君！　千年帝国の栄光は諸君の双肩にかかっている。戦車前へ！」

「しょ、少佐殿！　味方が邪魔で前進できません」

「な、何い～」

'91年のMD版に始まり、SLGの弱いセガハードの中で異彩を放つウォーSLG『アドバンスド大戦略』シリーズ。その雰囲気は、いうなればこんな感じだろう。『大戦略』のシステムを継承、発展させながらも、同系他作品とひと味違う独特のノリはDCで発売されたシリーズ最新作『アドバンスド大戦略～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～』でも健在だ。

前作のSS版『ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～』は、その手のマニア層からは圧倒的な支持を得た。ならば今回はどうだろうか。一SLGファンとしては残念だが、どうやらそれは難しいように思われる。

シリーズ全体を通していえることだが、難度はかなり高い。特に今回はターン制限が厳しく、速やかな作戦行動が求められる。「側面に構わず突進せよ」というドイツ軍の電撃戦を再現せねばならないのだ。だが、思考ルーチンが強力なため、突撃一本槍では思わぬ損害を被る。プレイヤーは大胆さと慎重さのバランスを取りつつ行動せねばならない。

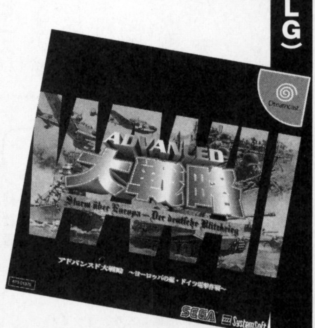
さらに、冒頭のように味方が足を引っ張る。友軍や同盟国軍が道路に溢れて進撃を阻み、飛行場が味方で満員、補給ができずに虎の子の戦闘機が燃料切れで墜落することもある。自分のミスならともかく、愚かな味方のせいで勝利を逃すことすらあるのだ。

また、1ターンが2時間となり、昼夜、天候の概念も健在だ。夜間や悪天候時は航空機の活動が制限されるし、地上ユニットの視界や行動力も低下する。そのうえ、雪が積もったり道路が泥沼になったりと、地形すら変化する。川が増水してユニットが水没することすらあり、初心者は面喰らうはずだ。

ただ、これらの要素は一概に欠点ということはできない。ウォーSLG自体がプレイヤーを選ぶジャンルだし、システムの繁雑さも近頃の大作RPGと比較すれば、



VGAボックスに対応しているが、標準で家庭用テレビを前提とした開発が必要では？



メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／
価格：￥6,800／発売日：2000年6月22日

若松和樹　プレイ時間：100時間

読者の声　とりあえずスタッフが増えてひと安心。あとはなんとか不況の荒波を乗り越えていってほしいものです。（岡山県　たラ）

そう難しいとはいえないだろう。
味方や天候といったプレイヤーがどうにもできない要素が戦況に影響する点も同様だ。多くのＳＬＧはプレイヤーに、最高指揮官として君臨する喜び、全軍を率いて勝利を目指す楽しさを提供しようとしている。現実ではウダツの上がらないサラリーマンや学生でも、モニターの中では天下統一や世界征服ができる訳だ。
しかし、『アドバンスド大戦略』は違う。上からの無茶な命令と無能な同僚のはざまで四苦八苦し、風雨に見舞われつつ前進せねばならない。いってみればユーザーは周囲に翻弄される中間管理職なのだ。どちらが戦争の現実に近いか、言うまでもないだろう。


戦闘シーンはDCでさらに美麗に描かれるようになった。

このシリーズ特有の進化システムにも、そういう意図が読み取れる。経験値を稼いでユニットを進化させても、攻撃力アップの代わりに航続力が短くなったりする。苦労してユニットを育てた以上、それなりの「ご褒美」があるほうがユーザーフレンドリーだろうが、あくまでもリアリティ重視なのだ。そして、この姿勢こそ他の『大戦略』系ソフトとの大きな違いであり、『アドバンスド大戦略』シリーズが一部から熱く支持されてきた理由である。
始めから特定層狙いである以上、マニアックな方向性は決して間違ってはいない。30ケ国、千種を越える兵器が登場し、キャンペーンは勝敗でストーリーが変わり、歴史を変えるのも可能な壮大なもの。ユニットの位置、向きが戦闘に影響する方向システムも前作に燃えたユーザーならそそられるはずだ。
しかしプレイしてみると、リアリティやシステム強化で作戦の幅が広がった楽しさより、面倒さを強く感じる。インターフェースがあまりに貧弱なのだ。

SLGに求められるビジュアル表現

デフォルトのマップは斜俯観で、森や平地など地形がカラフルに表示され、天候によってリアルに変化する。だが、そこにユニットが乗れば、見辛くて仕方がない。さらに、コマンドメニューや部隊表などウィンドウが全体に小さく、コマンド選択やユニットの状態を見ようとすれば、画面を凝視せねばならない。慣れたプレイヤーでも、かなりストレスを感じるだろう。システムに画面表示、操作性が追い付いていないのだ。
ＰＳ以降、テレビゲームはジャンルを問わず、映像重視に進化してきた。本作もＣＧで派手な戦闘シーンを見せてくれる。しかし、ＳＬＧにおける映像表現とは、何よりもゲーム画面を見易く、操作し易くすることではなかろうか。デモ映像でユーザーの目を引きつけるのと同じく、ユニットの配置や様々なデータをわかりやすく提供することも、また大切なはずだ。
また『大戦略』をリアル重視で発展させてきた同シリーズも曲がり角に入ったとも感じられた。シミュレーションとしてのリアリティとゲームとしての楽しさを両立させるには、作り手側に新たな発想が求められているようだ。歴史のアイロニーを感じさせる以上に、システムやデータだけが肥大化してはいないか。
ゲーム画面の作り込み、調整が十分なら、本作はマニア泣かせの名作になったかもしれない。しかしマニアといえども、今後肥大化していくだけのシリーズを買い続けるほど、甘くはないはずだ。

PROFILE
若松和樹（わかまつ・かずき）
軍事雑誌にも寄稿する真性軍事オタク。でも、一番好きなウォーSLGは『ファミコンウォーズ』だったりする。いくらマニアといえども、ゲームとしてつまんないのはちょっと……。

関連作品
アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー(SLG)
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／
価格：¥8,700／発売日：'91年６月17日
『大戦略』で第二次世界大戦の欧州戦線を語ろうとした記念碑的存在。ただし今遊ぶとかなりストイックなことも事実。ドリームライブラリに収録。

読者の声 この本だけでごはんが3杯食べられます。（茨城県　鈴木芳朋）

アニマスター（オールラウンドRPG）

トータルプロデュースの不在ゲームの完成度は高いのだが…

DCの低年齢ユーザー層に向けて作られた王道ソフトだが、メディアミックスというゲーム外の戦いに敗れた切なさはないだろうか。

広く遊びの中でのネットワークを指向

二番煎じは、安直でも、たやすくもない道だ。面白さはスリ減っていく消費財そのもので、コーク（黒い液状の方）を飲んだ直後には、その他の炭酸ドリンクは遠ざけられる。そして、取り繕ってもしかたのない事実として『アニマスター』は『モンスターファーム』と『ダービースタリオン』の〝美味しいとこ取り〟を狙ったソフトだ。

アニマ＝モンスターを狩り集め、牧場で飼育し、レースで勝敗を決める――こうした紋切り型の説明を許すこと自体が、もはや弱点と言いきれるほど、ゲーム市場は飽食しきっている。ふうん、『モンスター版ダビスタ』なわけ。『ポケモン金・銀』の次は『FFⅨ』か『ドラクエⅦ』のアイテム埋めに決まってるじゃん。でピコーンと思考オシロが水平線に一定する脳死ユーザーの取り込みは、ハナっから望めない。

いや、そんなことは、とうに織り込み済みのはずだ。視線が「いい歳をして、秋葉原に真昼間からうろうろしている客」（発言者不詳）に向いている限り、創造と浪費と進化と衰退が同じ水面にぷかぷか浮いている〝嗜好の激流〟のモクズと消えるのは必定だ。

「子どもたちが大人になってもゲームを楽しみたい、と思い続けられるようなタイトルを創っていきたい」

『アニマスター』発表会の席上で、制作会社アキの吉田秀司氏は、コンパスの方角が正しい白地図を広げて見せた。理想論よりも、それしか選びようのない崖っぷちの現実だろう。ガンダムが一般文化を侵食したのではない。ガンダムに魅入られたかつての子供たちが大人になり、社会を支配し始めた結果だった。たった一匹のネズミが、ディズニーランドという巨大なチーズの、少なくとも端っこを引っ張って来たのだ。

白地図に稜線を引くには、メディアミックスの絵筆が振るわれた。ゲームと他のマスメディアとをリンクさせる手法は、ゲーム系出版社のコミック雑誌にタイアップ作品の山を生み落としており、もはやことさら言うに値しない。あえてアピールするのは、より密な補完関係、ぶっちゃければ全ての関連商品が何らかの〝欠落〟を抱え込まされている場合だ。どこで「〜を見ろ」と語りかけるかは、謙譲と押し付けがましさのさじ加減であり、作り手のバランス感覚に任されている。

『アニマスター』では、その語りかけが三重の構造を取っている。最初に使えるアニマ「ぱむたろう」が弱すぎて、育成→レースに出場→ランクアップして次のタイトルに挑戦、という進行ガイドの役目



メーカー：アキ／機種：ドリームキャスト／
価格：¥5,800／発売日：2000年6月15日
多根清史（BIG★BURN）プレイ時間：30時間

読者の声 表紙を飛龍乱先生に。できればペンギンクラブみたいなノリで。それと、PS2は電話帳を下に置くと音が静かになります。（北海道　安城明生）

を果たしていない。この欲求不満は、目をもう一つのシーケンス＝街で情報集め→モンスター捕獲を依頼、へと振り向ける。しかし、これで捕まるアニマのピックルも輪をかけて弱く、ゲームの初速が不充分だ。

ここに来て、「アニマコード」の存在が浮かび上がる。ゲーム以外の様々なメディア経由で流通する、特定のアニマのタマゴが入手できるコードだ。現在のところ、「メディア」とは『コミックボンボン』一誌のみを指し、付録の小冊子に二匹分が公開されている。試しに使ってみると中々に強く、ようやくスタートダッシュが切られた手応えが返って来る。



捕獲したアニマでレースをさせるのが最大の特徴。

トータルプロデュースのバランス感覚が見られない

それでは、本作は雑誌の情報を借りないと立ち上がれない〝未完成品〟なのだろうか？

メディアミックス作品を論じる難しさは、家庭用ゲームも、より大きな「ゲーム」の一部分に過ぎず、関連するメディア全てに目配りし、総合して評価する「マーケティングの眼」を要求するところにある。自然、ゲームの評価も開放系、情報が流れるパイプの側面が重きをなしてくる。

本作をそうした座標軸に位置付けると、アニマコードをゲーム起動画面のメインメニューに置かず、オプションの見つけにくい小項目に留めたのは、メディアミックスの自覚に乏しいと言える。先ほど述べた通り、コードはスタートに必須の情報で、単なるオマケではない。メインターゲットが子供、とのメッセージは、分かりやすいインターフェースに結実すべきだった。

実際、アニマの捕獲情報や育て方のノウハウは莫大で、ゲーム内容は濃密かつ深い。プレイヤーが単独で調べ尽くすのは不可能なほどで、他のメディアによるサポートに依存せざるを得ない。それを強烈に意識してか、マニュアルには本当に基本的な進め方しか書いていないが、「アニマを街に連れていくと仲良し度が回復する」をはじめ、一言あって良い知識まで欠落しているのは〝よりかかりすぎ〟ではないか。

そして、批評の軸足はセガ、メディアファクトリー、講談社ら「ゲーム以外」のメディアを担当する側へと移る。これはセガ全般に言えることだが、発売日に関して余りに配慮が欠ける。佳作同士を同じ月にぶつけておき、その後の数ヶ月はがらんと空白期間が続く悪癖は、本作でも健在だ。具体的には、PRをテレビや少年誌ほかに展開し、『アニマスター』の認知度をアップさせる、縁の下の努力をすべきだった。発売を急ぐのは、このゲームには短期の資金回収以外、何のメリットも認められない。

メディアファクトリーは携帯ゲーム機版のPRの露出がほとんど見られないこと、講談社は『ボンボン』での扱いの小ささを取り上げれば足りる。死んだ子の歳を数えるようで恐縮だが、もしもバンダイとセガの提携が実現していれば……と「歴史のif」が惜しまれてならない。『ポケモン』の後に『デジモン』という「二番煎じ」を見事に当てたのは、バンダイのキャラクタービジネス力ゆえだった。メディアミックスを制するのは、とどのつまり「突出したキャラクター」だ。コナミがタカラと資本提携したのも、その流れの延長にあるのだろう。

PROFILE

多根清史（BIG★BURN）
ライター。損益計算に最初からアニメなりコミックスの売上を入れるゲーム作りは、限りなくキャラクタービジネスに近付いていて、いばらの道からけもの道に踏み入ってる気がします。やはり『ラブひな』は凄いよ。

関連作品
遊☆戯☆王　デュエルモンスターズ（カードゲーム）
メーカー：コナミ／機種：ゲームボーイ／価格：¥4,300／発売日：'98年12月17日
今や『ポケモン』に次ぐ存在となった人気カードゲームのデジタル版。マンガ、トレーディングカードも人気で、まさにメディアミックスの成功例。

読者の声　ソフト批評をする際、ゲームの難易度などを表記してくれるとソフト購入の参考になってありがたいのですが……。（千葉県　神林直道）

スター・ウォーズ：レーサー　アーケード（RCG）

「狭く浅く」スター・ウォーズを楽しむ装置、そのゲーム性は？

完成された架空世界へ没入できない歯がゆさ。映画の再現度とゲームシステム、そしてモチーフ選択に問題はなかったか。

原作が映像作品である場合、そのゲーム化は誠に難しい。原作との近似性を保ち、ゲームとしての独自性をも問われるからだ。原作に寄り添いつつ乖離せねばならないという矛盾が常に付きまとう。

さて、『スター・ウォーズ：レーサー　アーケード』である。二対の操作レバーは、確かに劇中の設定そのままだ。それは何かのスポーツ器具の様に重たいが、却って『ベン・ハー』のチャリオットを思わせるポッド・レーシング・マシンの重厚さを実感させてくれる。スタート時、手前に引いたレバーを渾身の力で押し込んで発進する快感は、なかなかのものだ。だが、肝心のレースはまるでスピード感に欠く。浮遊している（という設定の）ポッドの不安定なスリル感は全く得られないし、加速ボタンを押しても例のレバー操作に気を取られるばかりだ。

「加速する快感」を追求したSFドライブゲームには『ワイプアウト』等の傑作があったが、ああした積極的工夫は望めない。都合4つのステージも単調だ。タトゥーインの岩のトンネル、狭い渓谷など大道具の用意は抜かりないが、そうした道具立てがスピード感不在の上に役立つ筈がなかろう。他惑星のコースに至っては全く特筆すべきところがない。



ドライブゲームとしては、無難な出来に留まっている。

複雑なシチュエーション

本作の原典である『スター・ウォーズ：エピソードI　ファントム・メナス』に於いて、このポッド・レースのシークエンスは非常に重要である。メカマニアのアナキン少年は実直に優勝を狙うが、正義の騎士クワイ＝ガン・ジンは悪役ワトーに奴隷であるアナキン少年の身柄引き渡しを交渉。その是非はアナキン少年の勝敗にかかっている。彼の母親はレースの危険性を激しく懸念しているが、当のアナキン少年は醜悪なライバルであるセブルバに勝利しようとレーシング・マシンの調整に余念がない。クワイ＝ガン・ジンは少年の騎士としての資質を確信、何としてでも弟子として身請けしたい。様々な思惑の中、レースはいよいよ幕を開けるのである。物語の出発点なのだ。



メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年：2000年
広田恵介　プレイ時間：約20クレジット

読者の声　ビル・ゲイシは笑った。できれば毎回インタビューしてほしい。PS2についてスティーブ[ヅ]ョブス氏と対談してほしい。（北海道　中川幸徳）

　さて、こうした複雑な背景を鑑みた上で、貴方は一体誰に感情移入するだろうか？　例えば、前作『ジェダイの復讐』にはスピーダーバイクなる乗物が登場した。密林を高速ですり抜ける浮遊バイクは、その場限りのガジェットに過ぎず、物語に絶対必要な要素ではない。しかし、それ故に是非とも「乗ってみたい」と思わせた。

　反面、ポッド・レースのシークエンスは複雑だ。アナキン少年の優勝の先にあるものは奴隷という身分からの解放であり、母との離別である。あまりに重い。

　まず、映画を理解したファンはアナキン少年へ安易に感情移入は出来ない筈である。マシン選択画面で、ついアナキン機を避けてしまうファンも多いのではないか。ライバルの悪党セブルバを選んだところで、ゲーム中の彼はアナキン少年と同じくらいにフェアである。策略を弄し、競争相手を次々とクラッシュさせた彼の悪辣はゲームの公平性の下に殺されている。そもそも、劇中ではアナキン少年からしてコースを大きく外れ渓谷の上を疾走、上空からセブルバ機の前に占位するという反則技までやってのけたではないか！

　映画の視覚的面白さから「ゲームの都合」を引き算したシステム構築、これは余りに保守的だ。



ツイン筐体では、対戦時のキャラがアナキンVSセブルバになるが、原典のような激しいレースになるわけではない。

無根拠性の重要さ

　デモ画面では、劇中のレース場面に顔を見せるジャバ・ザ・ハットやアナウンス役のフォード・アンド・ビード等のキャラクターさえ登場する。悪役ワトーや、人気の高いジャー・ジャー・ビンクスが反転したセガのロゴを直すパフォーマンスも楽しいとは思う。しかし、そうした演出の全ては、TVアニメのキャラクターを印刷した子供用ハンカチのアピール性と程度は変わらない。つまり、段取りは踏んでいても愛情には欠けるのだ。

　アナキン機に似せた筐体も段取りなら、オープニング・タイトルを模した英文も段取り。更に言うと、劇中のレース場面をそのままドライブゲームにするという直接的な発想こそが模範解答的な段取りに他ならないのである。

　物語の主人公となりゲームを楽しむ、これは思うほどに簡単ではない。感情移入を容易にするには、時として物語背景が邪魔にさえなるのだ。主人公の生い立ちを延々と詳述したRPGが忌々しいのと同様、不遇なアナキン少年も彼の運命を逆転するポッド・レースも、徹底して「ゲームには不向き」なのである。

　プレイヤーが、架空のキャラクターに「なりきって」ゲームを楽しむ時、厳密すぎる根拠（存在の必然性と言ってもいい）が用意されていては迷惑なのである。子供が怪獣ゴッコに熱中できるのは、怪獣が極めて無根拠な存在だからだ。つまり、『スター・ウォーズ』のポピュラリティを生かしたゲームを企画するならば、作劇的に「温い」シークエンスを敢えて選択する必要があったのではないだろうか。

　映画を無視して気楽に遊ぶ分には適当だが、ドライブゲームとしては満足感に欠け、中途半端である。冒頭で述べた矛盾を避けた功罪であろう。

　因みに、アナキン少年のみを使用した映画ポスターのキャッチ・コピーは「ひとつの運命」であった。ゲームの目指す快楽は、少年の運命を変えてしまう性質のものであってはならない。

PROFILE
広田恵介（ひろた・けいすけ）
フリーライター。カメラを携えて『スター・ウォーズ』第一作を観に行ったのは11歳の夏。結局12回目でダウン！　冒険活劇という言葉を確かな実感をもって教えてくれた映画です。

関連作品
ワイプアウト（RCG）
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／
価格：￥5,800／発売日：'96年3月22日
車体の浮遊感、視界の狭まり、ジェットコースター的コースレイアウト、疾走感のあるサウンドなど、ゲームを構成する要素を全て「スピード感」に向けた、近未来ＳＦレースゲーム。

読者の声
「感想」ではなく「批評」らしい雑誌になってほしいです。33号は辛口意見も多く、広告も入りましたし、勢いが感じられます。ろうそくが消える前にならないでくださいね。（埼玉県　ガメ野連かいちょ）



読者の声 次の表紙は「あずみ」がいいです。（岡山県　RYO）



読者の声 特集が面白かったです（一部を除く）。久々に780円の価値があるとなと思いました。ソフト批評が全体的にレベルが高かったです。同ジャンルのソフトを対比しながら批評するというのも良かったし。（愛知県　スラリン）



読者の声 モーニング娘のDVDを見るためにPS2を買うかもしれません。Macのウィンドウだと小さすぎるし音がチープなんで。（愛知県　佐藤俊隆）



Thanks to Akihiro Satou

読者の声 いつの間にか33号なんですね。ゲーム批評も時とともに変化しましたが、ここらでまた自己を批評×採点してみては？（神奈川県　ターミネーター）

四半世紀の愛憎 俺とセガゲー

'70年代から今日まで、アーケードから家庭用まで――
あらゆるゲームシーンでユーザーに強い印象を残すセガ。
そんなセガゲーについて、自由に語ってもらおう！

天野譲二

日本映画狂編集者兼電子遊戯鬼畜道師範

■セガに目覚めたのはいつ？

『スペースハリアー』がゲーセンに並んだ頃だから、もう15年は前でしょうか。あの高速かつ美麗なCGに見惚れて、関連ビデオやCD、Beep!誌などを買っていました。しかし本格的に意識し始めたのはやはりセガサターンの登場からですね。あの快適なゲーム機を作ったというだけで、その功績は大きいです。ちなみに私はセガよりもグレートなセガサターンのファンなので、そのへんは誤解なきようにお願い致します。どうでもいいことですが（笑）。

セガ・ベスト5

①スペースハリアー（AC）
自分の人生で一番クレジットを投下したゲーム。世界観、操作感、グラフィック、おそらく自分の中でこれを超えるシューティングゲームは出てこないでしょう。

②パンツァードラグーンシリーズ（SS）
サターン最大のセガの功績は、本シリーズだと思います。特に最終作となった『アゼル』はその結末とサターンの存在が重なり、徒花というイメージが強くて泣けます。

③UFOキャッチャー（AC）
一方的にお金を費やすだけだったゲーセンが、非売品のラブリーなぬいぐるみという、見返りを用意してくれた瞬間。これも一時期コインを投入し続けました。どっかみたいにビジネスモデルの特許を申請しておけばよかったのでは。

④花組対戦コラムス（SS・AC）
古いパズルゲームとぎゃるげぇを合体させたゲーム。…が、各種モードが充実していて、うまく融合しています。

⑤スペースチャンネル5（DC）
ブームの音ゲーに便乗するにしても、ここまでぶっ飛んだ内容にするあたりがセガのプライドを感じさせます。ノリもセンスも良すぎ。

セガ・ワースト5

①真説・夢見館 ～扉の奥に誰かが…～（SS）
短時間・一本道で終わる悪夢のAVG。しかも粗い3Dグラフィックが困りもの。中古は買っても売る事は滅多にありませんが、購入した翌日に叩き売った、稀有なソフトです。

②せがた三四郎 真剣遊戯（SS）
あれだけ一世を風靡したせがた三四郎もこういうオチを付けますか。PC版の『せがた三四郎 超人伝説』に比べると、雲泥の差。

③機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～（SS）
単調な同じ作業の繰り返しを強いられる、安直なキャラクター物の典型。

④プロ野球チームであそぼう！（DC）
せっかく『グレイテストナイン』『ダイナマイトベースボール』というシリーズがあるのに、『プロ野球チームをつくろう！』との連動から、この不細工なデフォルメキャラの野球ゲームがスタンダードに。リアルタイプのキャラクターで遊びたいです。

⑤サクラ大戦（SS・DC）
グラフィック、操作感、音楽は一級品。全体の完成度は高い。しかしシナリオが最悪。キャラクターを見ただけで展開が予想できるのはまだしも、クライマックスの死の行進は後世も語り継がれる安直さ。

セガのよいところ

頑なに自分のプラットフォームを守り抜こうとしているところでしょうか。

セガの悪いところ

その割には節操がないです。諸般の事情があるにせよ、セガサターンの魅力だった、X指定ソフトはOK、中古ソフトもノータッチという開放性を捨てた点で、他社のコピー戦略しか取れないのかと不信感が増大しました。DCに至っては、PS2よりPSの後継機らしく仕上がっているのが何とも。

柿崎シュンドウ

フリーライター＆編集者

■セガに目覚めたのはいつ？

初めて買ったセガソフトはメガドライブの『バハムート戦記』。深い戦略性、自由度もさることながら、アクションゲームとして、たったひとりのキャラでクリアできる無茶さが最高だった。それから、セガ大好きっコ。

セガ・ベスト5

①クレイジータクシー（DC）
薬、アルコールの代わりにコレ。突然走りたくなります。

②ガーディアンヒーローズ

（SS）
連続コンボにはまりました。対戦にもはまりました。このときは、まだセガですよね？

③ファイティングバイパーズ（AC・SS）
ハニーラブ。スタートと同時に脱衣。

④バーチャファイター（AC）
僕の格闘ゲーム人生はここから始まりました。面白すぎたもの。

⑤ダークエッジ（AC）
元パイロットのイェーガーの突進技が好きだった。だって、相手のいる方向から、逆に入れて前レバーって……。DC移植希望。

セガ・ベスト番外編

⑥ナイツ（SS）
泣けます。泣きました。

⑦ソニック・ザ・ヘッジホッグ（MD）
初めてゲーム誌に紹介された瞬間から、惚れました。

セガ・ワースト5

①ソード・オブ・ソダン（MD）
変なプレミアが付いていたけど、これ本当にキツイです。

②クライマックスランダーズ（DC）
『シャイニング＆ザ・ダクネス』以降、このシリーズは好きなんだけど、最新作はペケ。

③バーチャファイター3tb（DC）
期待したんだよ。なのに。ネット対戦バージョンが出てくれば、ベスト入り。

④ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦（MD）
遊んでいないのでなんとも言えないのですが、学生時代にこのタイトルを見て、戦慄した記憶があります（編注：これはセガじゃなくてEAビクターのゲームです）。

⑤思いつかず。

セガのよいところ
『シェンムー』が発売されてから、発表ラインナップが伸び伸びとしてきたように見える。ソフト開発陣の層の厚さは、他社にはない強みでしょう。

セガの悪いところ
自社のソフト資産を上手く活かさないところ。良質なゲームはたくさんあるのに、ばっさりと過去の実績を切ってしまうように見受けられる。といっても、ドリームライブラリの登場で変わってくるかな、とも思ったり。

児山計
元セガ信者ゲームライター

■セガに目覚めたのはいつ？
セガを意識したのは業務用の『アウトラン』から。おかげで何の迷いもなくセガマークⅢを購入して転落人生を歩み、今に至る。ところで、いざリストアップすると出るわ出るわ候補が100以上。なかなか絞れないので友人もまきこんで取捨選択した。…セガは深い。

セガ・ベスト5

①クラックダウン（AC）
システム24のゲームは傑作ぞろいで迷ったが、別行動可能な2人同時プレイなど今でも新鮮な要素が多い『クラックダウン』を推薦。銃を撃たずにクリアするともらえる忍ボーナスも熱い。

②バーチャレーシング（MD）
セガの「無理矢理移植」の底力をイヤと言うほど見せつけた傑作。静止画像の見栄えはイマイチだがゲーム内容は完全移植以上。32X版もお勧めだ。

③サンバDEアミーゴ（AC）
特許でがんじがらめの音ゲー業界に豪快なバカっぷりで殴りこんだ力作。これなら某K社からケチをつけられることもあるまい。力技のセガをたっぷり味わってほしい。

④スイッチ（メガCD）
はっきり言って人を選ぶソフトだが、シュールな笑いを好む人にはたまらない出来。究極までくだらなさを突き詰めた力作。

⑤スペースハリアー（マークⅢ）
あえてマークⅢ版をベストに。ハードごと買わせる魅力がこのゲームにはたしかにあった。逆にいうとこれさえなければセガ信者になんてならなかったのだが……。

セガ・ワースト5

①バーチャファイター3（AC）
ハードの進化を間違った使い方でダメにした例。プレイヤーが想像する余地を奪う中途半端にキレイな画面、情報過多で初心者が引いてしまったりとちぐはぐな出来。

②アフターバーナー（マークⅢ）
セガの「無理矢理移植」がコケるとここまで無残になってしまう例。マスターシステムで出た『ギャラクシーフォース』はよかっただけになおさら残念。

③DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵（SS）
…ああ、すごいね。で終ってしまった1本。すごいね。うん。

④スペースハリアー3D（マークⅢ）
ゲームバランスや遊びやすさを犠牲にしてでも3Dにこだわった怪作。これを遊ぶと『アウトラン3D』の発売が永遠に未定でよかったとしみじみ思えてしまう。

⑤GGポートレートシリーズ ゆうきあきら／パイ・チェン（GG）
なんでポートレートをGGで出さにゃあいかんのか意味不明。信者といえどここまでつき合ってあげられない！

セガのよいところ
細かいことは気にせず、豪快に奔放にゲームを作らせると本当におもしろいものを作ってくる点。「ゲーム」のおもしろさを心得ているとも言おうか。

セガの悪いところ
高い技術をゲームに活かせないところ。煮詰めれば名作になったゲームはいっぱいあるよ。ホント…。

読者の声 普段は散々編集部に文句言ってたのに、こんな編集サイドの仕事（読者ページ）までやってしまうがっぷ氏の人情あふれるその姿に思わず涙が……出ないね、やっぱり。（東京都　中嶋敦）

高橋ピョン太

ネットワークにおけるコミュニティーの開発に従事。ゲームとは呼べない遊びをゲームにする方法を模索中。

■セガに目覚めたのはいつ？

昔、『ヘッドオン』が大好きだったんだけど、この頃はセガ好きというよりも、単純に『ヘッドオン』好きだったかな。セガを意識したのは、『スペースハリアー』とか、『アウトラン』とか、いわゆる大型筐体のはしりの頃からかなぁ。その後、このゲームが遊びたいがために、セガマークⅢを買いましたね。

■セガ・ベスト5

で、ベスト5ですが、1位は、『ROOMMANIA#203』（DC）ですね。文句なく1位ですね。これコンピューターが発明されてなければできないエンターテイメントだと思う。最高です！　言葉ひとつひとつ、センスが光りますね。あんまりセガっぽくないとこがまたいい。

2位は、『クレイジータクシー』だな。アーケード、ドリームキャストともに好き。これはもうセガっぽいゲームの代表だね。海の中とか、ビルの屋上にも客がいたりとかね。ナイスですね。

3位は、『デイトナUSA』のアーケード版。わりとリアリティーを追求する人には不評だけど、ゲームとしての操縦性は秀逸。リアルより爽快感を取りますね。

4位は、『バーチャファイター』の1と2。ハッキリ言って、登場当初はビックリした。ポリゴンが動くその様は、実に良くできている。

『シャイニングフォース』を5位に入れておこうかな。5位ともなると、結構並列していろいろとあるんだけど、ジミだけど、こういうところもセガなんですよね、というゲーム作りが好き。気兼ねなく、なんかいい感じで進められた、ロールプレイング（？）のようなシミュレーションだったよね。

■セガ・ワースト5

ワーストは、うーむ、全部やってるわけじゃないので、順位はつけづらいんだけど、やっぱり目立つという意味で、1位は『シェンムー　一章　横須賀』、かな。リアリティーと楽しいゲームという部分が、どーも自分には重ならないんで、ちょっととまどいました。すごいんだけどね。すごいけど、だから何？　みたいな感じがしちゃうんだよね。

2位は、これも紙一重。『バーチャファイター3』をあえて入れさせてもらいたい。だって、1と2が好きだし、3の進化方向もわかる。でも、1と2よりも感動しなかったのはなぜ？　なんかやっぱりリアルなところが気に入らないのかも。いいゲームなんだけど、新しい感動がゲーム性の部分に感じられなかった。

3位は、『マイケルジャクソンズ　ムーンウォーカー』かな。アーケードとメガドライブにあったけど、ちょっとセガっぽくないよね。あの企画はなんか誰かに無理矢理作れって言われたみたいな仕上がりでいやだった。やっぱり、セガっぽくないな。うーん、ワーストはこんな感じ。4位、5位はパス。

■セガのよいところ

セガのよいところは、アーケードゲームの元気の良さかな。最近は、微妙ですけど。ピコとかテラドライブなんか出しちゃうとこもわりと好き。

■セガの悪いところ

悪いところは、横のつながりの悪さかな。みんな自分たちだけでやっちゃうから、なんか見ていて効率が悪いよ。もっと仲良くすれば最強なのに。

多根清史

フリーライター。近著『超クソゲー2』。

■セガに目覚めたのはいつ？

メガドラ版『TATSUJIN』発売の頃。あの超難度STGが6000円で無限に遊べる（死ねる）のが嬉しくてハードごと買ったが、生来のマイナー好きに火が点いて、以後スーファミよりもメガドラに入れ揚げるように。所有ソフトが100本を越えた時は、流石にヤバイと思った。思っただけで、以後コンティニュー。

■セガ・ベスト5

①ファンタシースターⅡ（MD）

ダンジョンは見辛く長く、苦労した想い出ばかり。だけど、今でもオープニングの音楽を聞くだけで胸が締め付けられます。苦しみで苦しみを癒したい年頃だったかもしれない。

②ゲイングランド（AC）

真の意味で協力プレイが実現したのは、このゲームだけでしょう。ちまちましたキャラ、哀愁漂う音楽、4―8面の凶悪なバグさえも愛おしい。

③ファンタジーゾーン（AC）

完成度が高すぎて、とてもセガのゲームとは思えない（笑）。サンバを基調にした各面の音楽は絶品で、今でも仕事中のBGMに愛用。コバビーチを16tボムで瞬殺したり、アイテムを（凶悪に）使いこなした遊びが楽しかったなあ。

④スペースハリアー（AC）

『シェンムー』も半分はこれが目当てで買いました。三角飛びをしていれば全然死なない気楽さもグー。

⑤サンバDEアミーゴ（AC・DC）

どんな悩みを抱えていようが「それは置いといて」振らせてしまうパワーが凄い。公衆の面前であのポーズを取らせる発想は、思い付いても実現しないでしょフツー。

■セガ・ワースト5

①ファンタシースターⅢ（MD）

自分にとっては『Ⅱ』からの落差が全てです。わざわざ早売り店を探し回り、なけなしの小遣いをはたき、期待に胸を膨らませてカートリッジ

をセットしたら、大胸筋ピクピクのおっさんが…。

②ヴァーミリオン（MD）

ゴージャスなオープニングのエフェクトに6時間でクリア、正に竜頭蛇尾。俺の中で、AM2研の金看板にピシリとヒビが入りましたよ。

③ファイナルファイト（メガCD）

こんにちはメガCD、さようならメガCDを10分で体験させてくれたソフト。なんぼなんでも底が割れるのが早くないっすか？

④バーニングレンジャー（SS）

サターンで水の表現！サターンで燃え盛る炎！結果、何だかよく分からない画面になってます。ハードの限界に挑戦する前に、まずゲームに仕上げて欲しかった。

⑤バーチャファイター3（AC）

『2』までに築き上げたカッコ良さを、金ダライ一撃で粉々にしたスゲェ奴。何故そこでセガらしさを踏み止まれないか、と言いたい。

■セガのよいところ

放っておけないところ。時々、ボーナスのように期待に応えてくれる。ユーザーと目線が同じで親しみやすい。

■セガの悪いところ

期待していると9割方は裏切ってくれる。特にRPGのツメが甘い。ユーザーと目線が同じ過ぎて、営利企業に徹しきれていない。

円山忍

ゲームプログラマー。アーケード出身なのでソレ中心です。

■セガに目覚めたのはいつ？

「Beep!」を読んでたらいつの間にか、というありがちなパターン（?）。ハード買う前からずっぽしヤラれてました。

セガ・ベスト5

①ファンタジーゾーン（AC）

奇跡かつ偶然の名作（何で奇跡かというと、これ以降続かないから）。私に〝セガ〟という名を覚えさせたゲーム。

②スペースハリアー（AC）

稼動筐体にクラクラ。「自弾が微妙にホーミングする」という仕様を考えた人に賞をあげたい。

③電脳戦機バーチャロン（AC）

今のところ、生涯で二番目にお金を使ったゲーム。ガンダム世代にはタマランでしょう。

④アウトラン（AC）

ゲームに、というよりゲームミュージックに惚れた。

⑤アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦（MD）

アーケードばっかりなので、コンシューマからもひとつ。恐るべき作り込み。これの完全移植＋思考高速版って出ないかなぁ…。

セガ・ワースト5

①アフターバーナー（マークⅢ）

雑誌（Beep!）を信じちゃいけないと気付かせてくれた貴重なゲーム。

②ラッドモビール（AC）

この辺からヤバくなってきた。

③アフターバーナーⅠ（AC）

未完成品を世に出すな。

④電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（AC）

ワーストに入る出来では無いのだが、せっかくの「ロボット操縦ゲー」を対戦マニアを対象に仕様をゴチャゴチャ付け加えたのが気に食わないのでココに置く。

⑤DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵（SS）

第2弾は？

■セガのよいところ

アーケード系ゲームのクォリティの高さ。○分100円で遊ばせるゲームを作らせたらこのメーカーはトップクラスでしょう。そして偶にとんでもなく凄いゲームが輩出されるところ。ただ、次になかなか繋がらないのが…コナミは上手くやってるねぇ。あと、何だカンだ言いながらゲームを知ってるファンがついてるのも強み。

■セガの悪いところ

逆にコンシューマ系のクォリティが低い。ハードメーカー故、全ジャンルを網羅&数を出さなければいけない、という点が全体のクォリティの低下に繋がっている。サードパーティを信頼していないし、また、逆に信頼されていないという昔からのセガの悪い流れを絶ち切れないままでいる。あと、中途半端にゲームを知ってるファンもついている。一部〝信者〟に足を引っ張られてるのもガン。

水野隆志

ゲームデザイナー兼小説家。M2所属。

■セガに目覚めたのはいつ？

中学生の時なので、'80年代の初め頃。ゲームセンターで、ナムコ、タイトーといっしょに頭にインストールされた。

セガ・ベスト5

古いアーケードゲームが多くなってしまったが、当時の熱中度が桁外れに高かったのと、セガサターン以降にぐっと心を捕らえるタイトルが少なかったため、あえてそれらを中心に選んだ。

①ゴールデンアックス（AC）

キメ細かなヴィジュアルといい、多彩な攻撃方法といい、やりごたえ十分。難易度が適度に高いのも燃えた一因。黒スケルトンに挟まれたり、ドラゴンに乗ったままガケから落ちたり、とにかく思い出がいっぱい。

②忍—SHINOBI—（AC）

妖しげな日本情緒がたまらない。続編も好きだが、難易度的に気楽に遊べるこの第一作がベスト。

③エイリアンシンドローム（AC）

読者の声 廃刊はゴメンだ。世の中、客観的視点でモノをみれる人々は重要なものだ。季刊に戻してもかまわないから、なんとしても存続してほしい。（宮城県　村上玲緒）

アクションとパズルの要素を組み合わせたゲーム性がかなり面白かった。ゲームバランス、とくに難易度の上がり方が絶妙だった。

④レンタヒーロー（MD）

ノリがとにかく最高。ギミックにもこだわりがあってイイ。クセは強いが、比較的プレイヤーを選ばない作品なので、もっと評価されてしかるべき。

⑤バルダーズ・ゲートシリーズ（WIN98&95）

伝統的なファンタジーの世界を見事に再現している。移植にかなりの時間がかかったが、それも納得。よくぞ出してくれた、と賛辞を送りたい。

セガ・ワースト5

①ラストブロンクス（SS）

アーケード版がよかっただけに、あの移植はまずかった。

②アラビアンファイト（AC）

映像はOKだが、システムが明らかに調整不足。

③バーニングレンジャー（SS）

コンセプトが不明確なためか、空中分解を起こしてしまった。

④ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（AC）

ホラー的な雰囲気は良好だが、ガンSTGとして失敗している。

⑤マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー（AC）

妙なコンセプトには魅力もあるが、やはり失敗作だろう。

セガのよいところ

私がもっとも魅力を感じるのは、ライトで、ちょっとイカレていて、少しアメリカンテイストが入った作品群。そこには、セガならではのオリジナリティが溢れている。

セガの悪いところ

ハードを次々と切り捨てるのは、もはや半分伝統になってしまっている感はあるものの、やっぱり勘弁。とくにドリームキャストにセガサターンとの下位互換性を持たせなかったのは、もったいない。

矢本広

ゲームのコトバ蒐集家。当誌では「クリエイターの原体験」を執筆。

■セガに目覚めたのはいつ？

ブランドに対して意識的になったのは、『ハングオン』以降です。アーケードからゲームに入門した僕にとって、セガを意識することは、ファミコンブームや風営法を意識することと共にありました。

セガ・ベスト5

①クレイジータクシー（AC他）

「車を運転するゲーム」の約束事からの解放を試みた「車のゲーム」ですね。そのような理想はなぜか、『デスレース2000』の昔から『カーマゲドン』に至るまで、どこかしらで窺えるものでした。本作は、セガ製カーゲームの成り立ちを支えてきた何らかの思想を除けつつ、その技術のみを生かすことで、理想により近づこうとしているようでもあります。

②タイピング・オブ・ザ・デッド（AC他）

複雑なコマンド入力の楽しみを、少なくともタイピスト一般にまで押し広げられたという意味では、これこそ「職ゲー」でしょう。教育課程でのパソコン学習が義務化していけば、「読み・書き・そろばん」のような一般教養と直結したゲームにすら化けるかも。格ゲーや音ゲーがはるかに及ばぬような、地に足のついたポピュラリティーへの可能性を、セガはこのタイトルで掴めたのかも知れません。

③サンバDEアミーゴ（AC）

どんなプレイヤーも「サンバを踊るのが好きな人」にしか見えてこないところがミソ。上手いプレイヤーが何となく求道者然としてしまう『DDR』と比べても、間口の広さという点で結構な差を感じられます。「街でいきなりダンスしてみちゃうためのゲーム」というコンセプトの最良モデルでしょう。今のところ。

④コラムス（AC他）

いかにも数理パズル風のイメージに引きずられていた元ネタを、古典美術的な装いとともに組み立て直したことは、後の「落ちゲー」の発展に大きな影響を与えたのではないでしょうか。よりポピュラー路線に傾いたコンパイルの『ぷよぷよ』が、メガドラにおいてブレイクしたことも考え合わせてみると、「落ちゲー」を育んだ者は誰よりもセガだったと言うほかありません。

⑤シェンムー 一章 横須賀（DC）

コミュニケーションツールとしてのネットゲームに求められるべき環境を、メーカー「一人」の作為のなかに収めつつ実現させようと企んだかのような怪作。こういう物を作る欲目があるならそりゃあ、オンラインビジネスをやるしかないんでしょう。よく知りませんけど。

セガ・ワースト5

なし。

セガのよいところ&悪いところ

他社を意識したからこそ、セガはクールに振る舞え、かたやそのような他「者」しか意識してこなかったからこそ、セガはダサくもあったのです。セガのよいところと悪いところは、裏表一体の関係にありました。つまり、技術を世間にアピールするうえでの器用さに恵まれていなかったってことですよ。今後のセガには、とことん世間ずれしていってもらうことを期待します。東洋のアタリたれ！ セガ！

読者の声 DCに『こみっくパーティ』？ 『Kanon』？ ……別に面白ければ、私は何も言いません。まだDCを買っていないユーザーが動くでしょうか？ 私もまだDCは買ってません。（大阪府 MD小夜曲）

見よ、これがセガに全てを捧げた人々の美しい姿だ！

新旧セガ人架空対談

セガ最高！　セガ万歳！　身も心もセガに捧げた超人類「セガ人」たちの対談企画。時代に翻弄された人々の姿を力強く描き出す感動巨編！

【人物紹介】

Aさん（17）：所持ハードはサターンとDC。『クレイジータクシー』と『ジェットセットラジオ』は最高にクールだ！　と友人知人に勧めて回る新人セガ人。でも自室のサターンには『サクラ大戦』仕様のパワーメモリーが突き刺さっている。

Bさん（24）：元メガドライバーでサターン中期までのセガ人。出会いは『鮫！鮫！鮫！』から。好きなソフトは『ヴイ・ファイヴ』『クライング』『サンダーフォースV』。あと『ロードラッシュII』『デジタルピンボール　ネクロノミコン』にも燃えた。

Cさん（29）：古の時代よりセガを見つめ続け、心まで灰になったと噂される元SG―1000ユーザー。デパートの屋上に置いてあった『トランキライザーガン』のことが一生忘れられないと語る。なぜかジャガーやAMIGA500も持っているらしい。

――本日はセガファンのみなさんからお話を伺おうと思いまして、えー、今のDCの現状についてどう思いますか？

Aさん（以下、A）：DC最高ですよ！　また年末にかけて強力なラインナップ（※1）がそろってますし。不安材料なんてないでしょう（※2）。

Bさん（以下、B）：あ、俺DC持ってない。

Cさん（以下、C）：…僕も持ってないです。

――おや？　BさんもCさんも持ってないんですか？

A：ちょっとちょっと、セガファンなら持ってて普通じゃないですか！　僕なんか『ベロニカ』バージョンの本体も持ってますよ。

B：ああ、そんなカラーバリエーションで物を売ろうって思うところが脳みそ終わってるよな。ネオジオポケット（※3）じゃねえんだから。

A：どうしてそんなことを言うんですか！　ソニーなんかよりもずっとセガの方が先見の明（※4）がありますよ。ドリームアイなん

※1　『ラブひな』とか『カードキャプターさくら』とか『Ｋａｎｏｎ』とか…。
※2　不安というのは感情の問題だから…。不安じゃないと思えば不安じゃなくなるというポジティブシンキング。
※3　しかし、ネオジオポケットは「阪神タイガースバージョン」まで出したので、かなり男らしいとも言える。
※4　事が起こる前にそれを見抜けても、見抜いただけで利用できないなら意味がないのでいろいろと頑張ってほしい。
※5　テレビ電話が置いてあるのは、テレクラではなく覗き部屋の類では？
※6　でも、ネットを流れるデータの大半は無駄で無意味なものという気もしなくもない、ニヒリスティックな今日この頃。
※7　『聖飢魔II　悪魔の逆襲』（CBSソニー・'86年作品）を忘れるな。
※8　かつてジェネシスは北米で頂点に立ったのだ！　という事実がセガ人に妄想を抱かせる。
※9　特に3Dエキサイトバイクモードがイカす。
※10　花札なんて、大人の中の大人の遊びだと思うがどうか。
※11　任天堂が潰れるのと東京に大地震が来るのとでは、どちらが確率が高いのだろう？

読者の声　『エロ星の名の下に』のページ数を増やしてほしいです。（東京都　大久保幸治）

てすごく面白そうだし、新しい遊びを作るのはセガなんです！
B：どうでもいいけど、そんなテレクラのテレビ電話（※5）みたいなくだらないもので、無駄にネットのトラフィックを増やすような真似（※6）はやめてほしいなぁー（耳の穴を小指でほじりながら）。
――いきなり喧嘩するのはやめてください。えー、セガを取り巻く現状がどんどん厳しくなる昨今ですが…。
A：セガがソニーに負けるわけないじゃないですか。あんなゲーム業界の新参者（※7）に！
B：そりゃ下克上ってやつじゃねーの。もっとも、セガはジェネシスでしか頂点に立ったことはないんだけどさ（※8）。
A：編集者さん、この人セガファンじゃないでしょう？ どうしてわざわざこんな人を連れてきたんですか！
――いえ、その、Bさんはメガドラ時代からの筋金入りのセガマニアのはずなんですが…。
B：セガなんかどーでもいいって。それよりもN64の『エキサイトバイク』は最高だね（※9）。
A：任天堂信者か！ 任天堂なんてガキ向けのおもちゃしか作れないメーカーじゃないですか（※10）。N64なんて全然売れてないし、明日倒産したっておかしくないですよ（※11）。
B：本当に明日倒産すると思っていたらある意味凄いよ。そもそも、そういうのはDCでミリオンタイトルが出てから言おうな。任天堂はミリオンタイトルをいくつも抱えてるし、海外でも強い。
A：DCだって海外で売れてますよ！ 画期的なインターネット端末として、パソコンのシェアを脅かすすごい存在として注目されてるんです（※12）。
B：そういう妄想フルスロットル発言は閉鎖病棟で言え。とりあえずファミ通の隅っこに載ってる『USAトップ10』でも見ておけよ（※13）。DCソフトなんかほとんど入ってないから。ジェネシス時代は半々だったけどなぁ。
――…話を変えましょうか。みなさんはセガのソフトでは何が好きなんですか？
A：もちろん『クレイジータクシー』！ やっぱりセガはセンスが違うよね。クールだし（※14）。それに比べてソニーなんか、媚びたキャラで売ることしかできない哀れな会社ですよ。
B：ふーん、じゃあ『サクラ大戦』なんかもクールで媚びてないんだ。
A：『サクラ大戦』は一流のSLGですよ！
B：あーあ、初代『アドバンスド大戦略』は最高だったなぁー、冬のロシアとか。媚びてないってのはああいうのを言うんだよ（※15）。
A：メガドライブからやってるからって偉そうに！ そうやって硬派を気取るような人がいるから、セガファンは閉鎖的で排他的で自己中心的な駄目人間だって誤解されるんだ！（※16）
B：別に硬派じゃねえよ。メガドラでも『魔法の少女 シルキーリップ』みたいなロリコン御用達ギャルゲーがあるしな（※17）。『アネット再び』みたいに笑うしかな

※12 E3でもDCの注目度が高かったのは事実だが、そんな注目のされ方だったかどうかは知らない…。
※13 密かに楽しいランキング。『WWF SMACKDOWN』とか『PERFECT DARK』が上位に来ているのを見る度に「肉食ってる奴らは違うぜ」と思う。『ポケモン』も強いが。
※14 そのThis is coolの頂点がせがた三四郎である。COOOOOOL! YEAH!!
※15 特に敵の思考時間の異常な長さがユーザーに媚びてない。
※16 早く真人間になりたい。
※17 主人公のリップは魔法の小学5年生。でも体の発育は小学生とは思えないぞ。
※18 シリーズの続編が出るたびにクオリティが下がるという、後期ウルフチームの投げやりさがストレートに伝わる問題作。
※19 マスターシステムのミジンコより短い生涯の最期を飾るにふさわしい、超ハイクオリティ移植だった。移植担当はコンパイル。
※20 勝ち負けを論じてる時点で、コンプレックス丸出しなので少しは落ち着こうよ。
※21 ゲームの論戦に勝つために、経済誌をナナメ読みして知ったかぶるのはちょっとどうかと思う。まずは社会の先生に相談しよう。
※22 そういえば、モデムの他にもCATVでゲーム配信なんてイキな

読者の声 うちのDCは、ほぼ「クライマックスランダーズ専用機」と化している（笑）のだが、PSはいろいろ買っている。やっぱりソフトラインナップがちょっとね……。（千葉県　河島キョウジ）

いのもあるけど（※18）。

——読者が唖然とするので、マイナータイトルばっかり挙げるのはやめてください。えーと、さっきから喋らないCさんはどうでしょうか？

C：…え？　いや…好きなのはマスターシステムの『R・TYPE』（※19）かな…。

B：…深いですね。業が。

A：何それ？

——…もうやめましょうか、この対談。

A：え？　どうしてですか？　まだセガの素晴らしさを語り尽くしてないですよ！

B：セガは駄目。以上。

A：さっきから突っかかりますね。セガがソニーに負けるわけないじゃないですか！（※20）根拠のないことを自信まんまんに語るのはかっこ悪いですよ。

B：逆にセガが勝つ根拠を聞いてみたいよ。

A：このIT革命（※21）の時代、ネットを制するものが現実をも制するんですよ！　大川社長の下、これからのセガはネットで革命を起こすんです！

B：メガモデムの時もそんな夢を見てた奴がいたよ（※22）。

A：モトローラと提携して、携帯電話でもセガのノウハウが活かされるんですよ。セガのフロンティアスピリッツを感じるじゃないですか！　WAO！　SEGA、WAO!!

B：ゲームボーイアドバンスの方が先行してるって（※23）。

A：どうしてそうやって揚げ足を取るんですか？　きっとBさんは友達も少ないんでしょうね（※24）。

B：別に、君みたいなゲーム好き好き大好きハイテンション野郎とは友達になりたくないよ（※25）。

——お互い人格攻撃に走るのはやめてください（※26）。Cさん、年長者として何か一言…。

C：このごろ夢を見るんだ。

——は？

C：まだ、みんなが幸せだった頃の夢さ…。

——…。

C：あの頃はまだ誰も信じてなかったよ…コモドール社（※27）がなくなるとか、ATARIブランドが消滅（※28）するとか…。

A：アタリって何ですか？（※29）

B：お前は黙ってろ。

C：オリオン座の近くで燃えた宇宙船や、タンホイザー・ゲートのオーロラ…そういう思い出もやがて消える…時が来れば、涙のように…雨のように…。

——今すぐにでもリストカットしそうな勢い（※30）で、そういうことを呟くのはやめてください。

C：…その時が来た。

A：まだ来てないって！　セガが消えるわけないじゃないか！　ちくしょう、絶対許さないから!!（※31）

——…もう収拾つかないんで、みなさん、シメの一言を。

A：PS2は終わりです！　セガの勝利なのです!!（※32）

B：『魂斗羅　レガシー・オブ・ウォー』のサターン版を出してくれれば少し許す（※33）。

C：アレックスキッドが僕を呼んでいるよ…（※34）。

——さっさと帰ってくださいね。

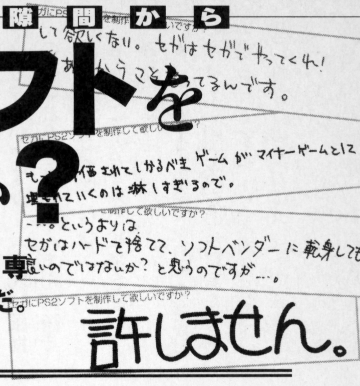
（聞き手・構成／編集部　原田）

真似もしていた。まったく定着しなかったが。
※23　でも任天堂はハードの発売日なんて平気で延ばすんだよね…。
※24　どうしてみんな傷つけあうの？
※25　やめて！　もうやめて！　憎しみは何も生み出さないよ！
※26　お互いが似た者同士であるという一つの証明。
※27　かつてAMIGAという超イカすパソコンを作っていたのだが…ああ…。
※28　ジャガーなどを出していた「ATARI」は消えてしまった。そして「ATARI GAMES」もブランド名さえ消えてしまった…ああ…。
※29　囲碁用語からとった社名。「ヒカルの碁」を読んで『マーブルマッドネス』を思い浮かべられるのなら、君もスーパーAランクゲーマーだ。
※30　非常にダウナーな状態であり、なおかつ周囲に多大な迷惑がかかる嫌すぎな状態。
※31　意志の強さだけは嫌というほど感じられるナイスフレーズ。
※32　シェアでは負けてもいいから、面白いソフトを出してくれ…。
※33　そんなことコナミに言え。
※34　きっとワンダーボーイも呼んでいる。ペパルーチョも呼んでいる。芭月涼も呼んでるかも。

読者の声　しかしゲーム批評のタイトルはどうしてこう「負」の言葉、っていうのが多いのだろう？　誤算とか、壊せとか、育ちすぎた、とか……。（大阪府　やま〜）

33号アンケートの隙間から

セガにPS2ソフトを作ってほしいですか？



厳しい現状の中で生き残りを模索するセガ。ソフト専門の会社となって利益を上げるのも選択肢の一つだ。しかし、ユーザーはそれを望んでいるのか？

はじめに

アミューズメント業界の冷え込み、家庭用ゲーム市場全体の販売不振、重くのしかかる先行投資、そしてPS2に奪われたシェア…一企業としてのセガを取り巻く現状は厳しい。しかし、他のソフトメーカーに目を転ずると、コナミやスクウェアなどは毎年立派な利益を上げている。もしかしてセガも、ハードにこだわらずソフトメーカーに転進すれば、経営的な危機を脱することができるのではないか？

…というのは、マークⅢの頃から言われていたことだが、今改めて読者に本音を聞いてみたい。セガにPS2ソフトを作ってほしいですか？

賛成派読者の意見

■**やってあげて…！**

手本を見せてあげて…!!

（千葉県　カベジマイサム）

■ぜひしてほしいです。ハードメーカーにこだわるよりも、ソフトメーカーになって利益出してくれた方がいいです。私はセガの作るゲームが好きなのであって、セガのハードが好きというわけではないです（ためらいあり）。

（東京都　G．CAR．STK）

■もうセガには新ハードを作る余裕がなさそうなので、PS2・ドルフィン・X―BOXでのソフト提供をするしかないと思う。思うに、セガは開発力はあるのに一歩性能の劣るマシンでやってきた。DCの次は他社の高性能なハードで作るのも悪くないと思う。

（千葉県　真実の徒）

■セガよ、もう意地を張るな。泣くのはユーザーだから。それよりも、X―BOXに相乗りすればいいと思う。

（愛媛県　ぷらむりーふ）

■セガはゲーム屋から電話屋（情報通信会社）になるそうですし、開発部がそれぞれ分社化されるそうですから、エニックスみたいに一番売れるハードで出すという哲学でやってほしいです。ドリキャスなんてやめちまえ。

（愛媛県　RIOちゃん）

■『サンバDEアミーゴ』出してほしい。

（青森県　ぼきょーはる。）

■はい。絶対ハイ！　セガの面白いゲームを作る能力と、PS2のハイスペックが合体すりゃ～もう、ウヒヒでんがな。レッツコンバイン!!　みたいな。違うか。

（東京都　街みか後継者希望）

■セガというよりは、セガハードでしか出ないソフトをPS2に移植といったことをしてほしい。

（東京都　ロングうまい棒）

■ぜひ！　してほしい！　そして、SS末期より絶不調のDCは、18禁ゲーム解禁ということで…。

（沖縄県　B・ショップ）

■『パンツァードラグーン』の続編なら制作してほしい。

（栃木県　メタスラファイト）

■DCの手前、それをセガに求めるのは酷だが…『バーチャファイター2VS鉄拳2』（アジアパチモノ）を作るなら可!!

（静岡県　牧田憲介）

■セガをソフトメーカーとして見れば作ってほしい。ってゆーか、作ってよい。逆にSCEにもDCのソフトを作ってほしいなー（無理か!?）。PCエンジンはにぎやかだったからねー。だから好きなんだけど（今も）。それよか、PC―FXにもソフト供給してくれ（マジ!!）

（京都府　連打馬鹿）

■作ってほしい。メガドラ魂のこもった作品を。例えるなら、『ヴァルケン』を遊んだ人間が『レイノス』をやり、更にその深みにはまるがごとく。

（兵庫県　呉一文字）

■それしか生き残るてだてがなくなった時には。

（広島県　ペロリーヌ）

読者の声　結局マスコミやユーザーだけでなく、SCEまでもが浮かれてたんじゃあないか。あろう事か、ゲーム批評でさえそのバカ騒ぎに荷担しているとは。（新潟県　装甲核）

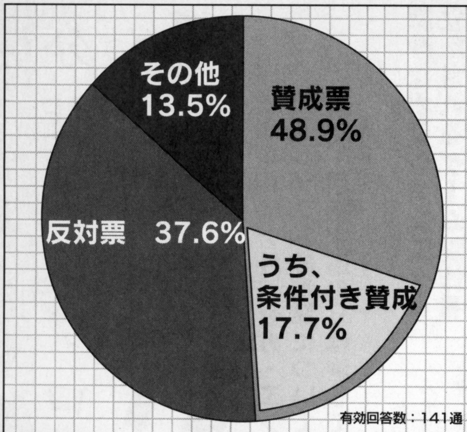
反対派読者の意見

■**許しません。**
（福岡県　元なかなかやる書店員）

■そんな余裕があるならDCソフトを充実させやがれ。
（宮城県　カルロストシキとオメガブースト）

■今、セガの仕事はDCを盛り上げること。PS2人気に便乗するようなことはやめてほしい。
（埼玉県　極力右避け）

■セガにはそこまで落ちぶれてほしくないし、そんなことしてるヒマなんてない。でも、セガのPS2ソフト、ちょっと見てみたい。
（東京都　喜二）



賛成派が若干多いが、「そうしないとセガが潰れるというなら…」という条件付きの意見も多く、ほぼ半々という見方もできる。

■今生では嫌だ。前世でも言ったじゃんか。
（静岡県　ウッフゥ）

■DCで頑張ってほしいので…ダメ。セガはセガらしく古くからのセガファンを守ってほしい。
（島根県　南さんFAN）

■無用。コンシューマで勝てないなら、アーケードメーカーに徹してほしい。
（茨城県　妖怪出魂）

■今の時点では、答えは「いいえ」です（ちなみに私はセガファンです）。ハード的にも現時点ではDCの方が上だと思ってますし、ゲームとネットをうまく取り入れている。まさに今が旬のゲーム機といえるからです。ただ、将来的にはわからない。PS2の動き次第で答えは変わります。
（茨城県　おったぽん）

■制作しないと会社がつぶれるとか言われたら許すかもしれない（何様だ俺は）。
（兵庫県　腹がD型装備）

■そんなの嫌です。セガがPS2のゲームを作るなんて、セガにとってそれは屈辱じゃないですか！　あと、セガがPSに完全敗北したような質問は、二度とやめてください。
（岐阜県　今井とも）

■そんな誇りを失ったセガはあまり見たいもんじゃない…。どうせならサン電子復活っていうのは⁉
（岩手県　社友会）

■何か寂しくなるから駄目。
（兵庫県　犬びたし）

その他

■**なぜ、そのような質問をする？**
（福岡県　迎貴久）

■任天堂のドルフィン用に作ってほしい。PS2にアタリショックが起こっても、防波堤の役割をするのではないか。
（茨城県　超議長）

■ソフトというよりは、PS2とDCがネットでつながって、ゲームができれば面白いと思う。
（岡山県　ハートフル）

■興味ない。元はサターン派だったので、裏切り者が何をしようとアウト・オブ・眼中です。どうせクソゲーしか作れない会社ですし。あの会社が真のゲームを作れるとは思えない。失望させるソフトは出さないほうがいい、と思う。
（大阪府　Venus）

■どうでもいいです。面白いソフトであればどこが出したって関係ないです。
（神奈川県　井原麻生）

まとめ

票数で見れば、セガがソフトメーカーとしてPS2に参入するのに賛成する声の方が多い。だがしかし、一つ一つのハガキに目を通してみると、決して積極的賛成ばかりではないということがわかる。セガが自社ハードを捨てたら、自らの個性を捨てることにつながるのでは？　というユーザーの危惧が現れている。ハードまで含めて、一つの文化（のようなもの）を形成しているからこそ、セガは求心力を持っているのだということだろう。

しかし、だからこそセガは、今日まで自らを変革できなかった、とも言える。自身の個性を大事にするか、それとも別のものに生まれ変わるのか。セガの決断に注目したい。
（編集部）

読者の声　僕が最近気になることは、任天堂とマイクロソフトがもし手を組んだらPS2独走にSTOPがかかるのでは、ということだ。つまりドルフィン＝X-BOXだ。これなら勝てるはずだ。（奈良県　奥西正志）

分社化はプロ化の時代を宣言する

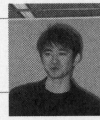
上を向いているか

2000年7月、セガ・エンタープライゼスは各開発部門を連結子会社として分社化した。ゲームソフトの水準については高い評価を得ているセガだが、これを機に上昇気流に乗れるのか。目指す道のりは決して平坦ではない。それでも、彼らは前を向いて歩きつづける。








微妙なポジションに立たされるゲーム制作者

「いや、あれじゃだめなんですよ。CDでは」

かねてより携帯用のポリゴンマシンの出現を欲していたドリームファクトリーの石井精一に「PS oneが出ることを知っていたんですか？」と訊いたその答えがこれだった。やっぱロード時間の短いカセットじゃなくちゃね……。たしかにそうだ。とあるゲーム系出版社の攻略本編集部ではファミコンとスーパーファミコンが大流行りと噂に伝え聞くが、その気分はよくわかる。ドリームキャストのガシガシとわめく読み込みの音は心臓に悪い。

しかしロード時間の長いCDにサウンドとヴィジュアルが大量に詰め込まれるようになったおかげでゲームが変質し、「誰が作っているのか」ということに興味が向けられるようになったのは事実だろう。かつてはゲームが記号のみで構成されていたからか、作り手が表に出てこないことが当たり前だった。けれども、音楽や美術、映画や文学の分野では作り手が顔も名前も人間性もさらけ出すのが当たり前だ。この絵は誰が描いたのか、この曲は誰が作ったのか？受け手の関心が作り手に向かうことは必然だった。こうしてプロモーションとしてクリエイターインタビューが有効であることがわかると、実に多くのゲーム制作者が誌面に現われるようになった。

石井が動いたのは、まさにその過渡期だった。『バーチャファイター』に携わったのちセガを辞し、ナムコに1年半在籍。そしてスクウェアブランドへのゲーム供給を主業務とするドリームファクトリーを設立、社長に就任した。この間、下っ端の一社員、外で実績を上げてきた契約社員、そして社長兼務のゲーム制作者と、立場は変わり、考えも幾分変わっただろうが、一貫して考えてきたことは「どうすればいいものを作れるか」ということだった。いいものを作るためには環境を整備しなければならない。それには生計を維持し、組織を維持していくことが含まれている。かつてはゲーム制作者が会社間を移籍することを引き抜きと呼んでいた。生え抜き社員が一生を1企業に捧げる行為が美徳とされる価値観が残っていたからだが、不況の時代にそれはナンセンスだろう。定年退職を待ちこがれていても、リストラの憂き目にあ



ってしまうというのに。

なぜセガは分社化に到ったのか

前期の連結最終損益は428億円の赤字。この数字が分社化と関係していないはずがない。

セガ・ロッソ（旧第5ソフト研究開発部）の佐々木建仁は「セガの分社化には自己責任で意思決定が早くなるメリットもあるが、独立採算の不安もある」と言う。分社化は完全な独立ではなく、親会社であるセガの影響力が残る。とはいえ、分社ごとの損益ははっきりする。1年、2年と時間が経てば、損失の大きい分社は解散となるかもしれない。セガのゲーム制作者がサバイバルレースへの突入を余儀なくされる――なぜこんなことになってしまったのか。

現場からすれば「自分で食い扶持を稼げと言われているのだろう。それならそれで出力するところが多いほうが、稼げる可能性は高いのではないか」となる。大川功社長は、将来的には他機種での自主的なゲーム制作もありえる、としている。ただ、現状はドリームキャストでしか仕事ができない。結局、今あるプラットフォームで結果を残さなければ次の段階へは進めないのだ。

「予測が甘かったのか？　いいか悪いかの判断ができる目利きが減っての利益損失なんでしょうか、4～5年前から変化した気がする。過去のやり方を否定して、それにはいい面もあったんですけど、弊害もあったのかもしれない」と佐々木。

プレイステーションとセガサターンの普及台数の差が生じた原因は複合的なものだが、一因に分析能力の優劣があったことは否めない。マーケティングやプロモーションを強化しようとプレイステーションのやり方に追随したドリームキャスト以降のセガは苦しい。

『バーチャファイター』が世に出たころのセガは新卒社員にもてもての、それこそ外資系のようなイメージのある企業ではなかったのか？　ナムコ出身である前出の佐々木が「強いセガ」と表現した、その偉容はどこへ消えてしまったのか？

おそらくは'95年の秋葉原が分水嶺だった。ウィンドウズ95の午前0時販売を真似てセガサターン版『バーチャファイター2』の午前0時販売を実施する店が出現した段階で、ポリゴンのゲームの普及速度はインターネットのそれに追い抜かれていたのだろう。ゲームを遊ぶのに必要な気合いがストレスに感じられてしまうのも、メールやチャットの気軽さと比較されたなら、致し方ない（だから ch@b talk）。人々の気分が変わり、嗜好が変わった。『スペースインベーダー』の時代から最も新しい娯楽でありつづけてきたゲームも、すでに熟年の域に達した。いいゲームを作れば売れるという時代ではない。いいゲームを作ることは、ゲームで商売をするうえでの前提条件でしかなくなってしまった。セガの苦境は、同時にゲームそのものの苦境をも表しているようだ。

セガの裏を返すように成功を収めたコナミ

『劇空間プロ野球』問題では、どちらかといえば悪の役回りである「スポーツゲームのコナミ」。このキャッチコピーを成り立たせるため、コナミはスポーツ選手の実名を独占的に使用すべく、各スポーツ機構に対し高額のスポンサーフィーを提供する戦略に出た。この4月から3年間、日本野球機構



読者の声　ゲーム批評を買って……家に帰って……パッと表紙をめくったら恋愛小説だったらびっくりするぞ。（大阪府　あきろと）

に属するプロ野球選手の肖像権をゲームに使用する権利はコナミだけのものだ（注1）。この戦略はいまや男子プロゴルフや大相撲にまで及んでいる。名前だけなら他のソフトハウスも内容で勝負することもできるが、コナミのゲームデザインは概して秀逸。シーズンが切り替わるごとに新版を発売すれば、毎年その筋の愛好者が確実に買ってくれる。いまや他社のスポーツゲームがコナミに対抗することはきわめてむずかしく（コンシューマでは）なっている。しかし本来、水商売であるはずのゲーム産業において、安定した売り上げを夢見るのはなにゆえだろう？

答えは株だ。株式を公開して資金を調達し、キャピタルゲインを得たいと思うのは、若い企業なら当然のことだ。そして株を公開したなら、株主への責任が発生する。投資家を安心させるには、毎期ごとに結果を残すことが重要であるのは、言うまでもない。

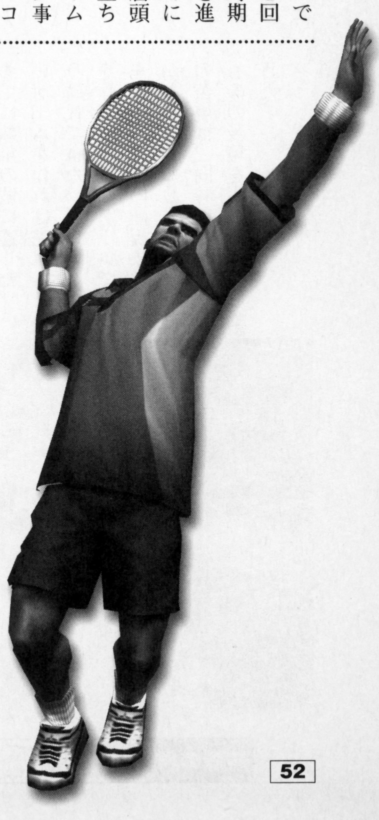
まるでコナミは裏返しのセガのようだ。セガはプラットフォームホルダーであるがゆえに身動きがとれず、基本的にソフトハウスであるコナミは世界を自由に動き回る。セガはようやく分社化の時期を迎えたが、ひと足早く分社を進めたコナミグループでは、すでにKCEO（旧KCE大阪）が店頭公開を実現、事実上のひとり立ちを果たしている。セガはドリームキャストを核とするプロバイダ事業の本格化に苦心しているが、コナミは任天堂との合弁によるモバイル21の設立等により、インフラの整備からビジネスモデルを構築しようとしている。ライトユーザーの取り込みに関しても、音ゲーや実名のスポーツゲームに強いコナミが圧倒的にリードしている。ゲームデザインを含めた技術力では、セガはコナミを上回っているのかもしれないのに、だ。

いまのままではセガのゲーム制作者がなにを訴えても、負け犬の遠吠えのように受け取られると思える。なんとしても結果を残さねばとは誰しもが考えているだろうし、いいゲームを必死になって作っているのだろうが、悲しいかな現状では、各部署（分社）の自助努力から得られる成果以上のプラスアルファは難しいのではないか。

苦しいセガを支える現場の人々は……

はたして3期連続の赤（業容の縮小で今期は黒字転換のようだが）の原因はどこにあるのか？　いくつかのゲームの成功だけでは、セガ全体の流れを変えることはできないのだろうか？　社全体としては苦境にあるセガに対し「これ以上どうしたらいいのかと思いますよ」と言うのは、『パワースマッシュ』のディレクター、ヒットメーカー（旧第3ソフト研究開発部）の立川勝基。おそらくは通信機能がつくであろうドリームキャスト版の発売が待たれるテニスゲーム『パワースマッシュ』は、アーケードが冬の時代に、全世界総計で1万枚以上の基板を売り上げた。当初の出荷目標が3千枚であったというから、プロジェクトとしては大成功だろう。

過去に『ウインターヒート』を手がけた経歴を持つ立川は、スポーツゲームを作ることになったとき、題材選びにまず困った。サッカーにしろ野球にしろバスケットボールにしろ、めぼしい人気スポーツはあらかたゲーム化されている。結局、世界的なスポーツであること、誰もがルールを知ってい



（注1）他社がサブライセンスを受けることも可能。詳細はP.92～参照。

ること、主にふたつの理由で立川は題材をテニスに求めた。テニスゲームのシステムはファミコンの時代に完成されているが、その後同様の文脈で深化したわけではなく、かつてのテニスゲームが避けてきた部分にゲーム性を追求する余地があった。立川らスタッフはテニスを見、テニススクールに通い、操作系をテストし……つまり「ひたすら取材・勉強し、システムやアルゴリズムを突き詰めていく」スタンダードな制作方法でスタンダードなゲームを作り、そしてヒットさせたのである。そんな立川に分社化の影響を訊ねると「もうこれは昨年くらいからのことなんですけど、営業や宣伝と開発が共に接近するようになった。まめに意見を交換してますね」とプラス面を口にする。

どうやら現場は前向きであるらしい。『ジェット セット ラジオ』に参加したスマイルビット（旧第6ソフト研究開発部）のデザイナー植田隆太は「実際の市場を勘違いしている、ユーザーをなめた開発者が多いんじゃないですか？」と言った。いいゲームを作っただけでは売れない、ゲームを売るためにはどうしたらいいか、皆マーケティング先行の自信のないゲームづくりをしているのでは、という話題に触れていたときのことである。なるほど『ジェット セット ラジオ』は、システムが先にあるのではなく、あくまでもインラインスケートや渋谷といったモチーフから内容を詰めていく作り方をした一品であるものの、いざ遊んでみればゴリゴリにきびしい硬派のアクションゲームである。

うまくできなくて悔しいからもう一回やる、そんな衝動をかき立ててくれる——外見は最先端のセルシェーディングで武装していても、中核には古きよきゲームの匂いが息づいている。

「マーケティング優先ではうまくいかないんですよね。出来上がったゲームを人にやらせてみて〝おもしろい！〟という評価が返ってくれば、それはよほど感覚のちがう人でないかぎり、受け入れてもらえると思うんですよ」とは、プランナーの菊池正義。プロデューサーの川越隆幸は「若さゆえの冒険ですよ」と言うが、平均年齢26歳のチームから王道のアクションゲームが出てきたことは興味深い。

「ゲームが好きな人でも、そればかりしているわけじゃないじゃないですか」と、植田は言う。たしかに、これまではゲーム特有の鼻につく世界観で表現されたものが多すぎた。菊池や植田が関わった『パンツァードラグーン』シリーズにしても、東欧SF風に美観が統一されていたから品のある寓話として成立しえていたが、あまり頭のよろしくない人々の手に掛かったなら「長いマントを羽織ったロンゲのあんちゃんとピンクの髪を生やした眼のでっかいねえちゃんの腐ったエセ中世ファンタジー風ラブロマンス」（これはこれでマーケティングとしてはアリなのだろうが）に落ちぶれていたかもしれない。モチーフとなるファッションや音楽やダンスや遊びと、核となったゲーム性の部分は相反しない。共にある程度の普遍性は持ち得ている。たとえ持ち得ていなくとも、間口を広く保とうとの意思は感じられる。それは『パワースマッシュ』も同じだろう。シンプルに「プロテニス選手にしかできない、かっこいいプレイを地味に見せる」ゲームづくりに徹し、余計な演出を挟まなかった。結果として欧州で広く受け入れられたからこそ、1万枚もの基板を売ることができたのだ。

ドリームキャストの辿った道のり

7月に誕生したセガの分社は全部で14。うちゲーム制作に特化した開発系の分社は9で、当然収益はばらつきがある。この度アーケードにて『スラッシュアウト』をリリースしたアミューズメントヴィジョン（旧第4ソフト研究開発部）は、その中でも大健闘の部類に入っているようだ。代表の名越稔洋に聞くと「手堅い、ハズレのないゲームを作ってますからね」と言う。おそらくアミューズメントヴィジョンだけならなんとかやっていける、との見通しは立つのだろう。だがセガ全体のことを考えると安穏とはしていられない。

読者の声 最近はおちゃらけページも文字ばかりなので、読んでいてとても疲れます。連載マンガものの復活を希望したいです。あと、ゲームとは全然関係ないコラムなんかも読んでみたいですね。「夜更かしゲーマーのための簡単にできる夜食コーナー」とか……。（千葉県　村山洋巨）

セガには開発部門を統括する人間がいない。任天堂の宮本茂やカプコンの岡本吉起のような統括プロデューサーの所在が不明瞭であるために、アーケードからコンシューマに移植するにも当事者間のコミュニケーションだけが頼りで、戦略的な動きがとりづらくなっているのではないだろうか？　名越の口からは今後を憂う言葉も出てくる。「会社がタイムリーに変化することに異議はないんですよ……」。その裏には分社したからには……早くマルチプラットフォームになってほしい、という思いもあるのではないだろうか。

どうにもドリームキャストの弱さはセガにとって致命傷であるようだ。出荷台数そのものは悪くない。ゲームボーイやプレイステーション2と比較しては酷というもので、延べ国内出荷185万台、全世界では555万台の数字は上出来だろう（注2）。ただし稼働率自体はあまり高くない。もっともこれは、ドリームキャストだけの問題ではなく、プレイステーション2、ニンテンドウ64を含め、業界全体の問題なのだが。

マシンのコンセプトも悪くはなかったと思う。'98年という早い時期にデビューしたことも考えると、スペックも素晴らしい。そもそもアナログモデムを装備したことは大きなアドバンテージだったはず。新たにネットワーク網を整備することなく、現状のインフラに乗るかたちでインターネットにつながることができるからだ。オンラインという明確なコンセプトがありながら、それを生かし切れなかった。実に惜しい。総制作費70億円の件はともかくとしても『シェンムー』を作っている場合ではなかったかもしれない。むしろオンラインに対応したゲームをもっと数多く発売したり、ユーザーをインターネットにつなげさせるために敷居を低くする努力を重ねるべきだった。もちろん当時としてはやれることはやったという思いがセガ社員にはあるだろう。ただ結果論になるが、やはりいま一歩なにかが足りなかった。

セガを病人に喩えれば、前期まででほとんどの膿を出し、傷も癒えてきたころだ。そろそろ快復のためのリハビリに本腰を入れたいところだが、それがISAOによるプロバイダの整備なりCATV網に接続可能なブロードバンドアダプタの発売だったりするのだろうか。たんに業容を縮小して小さな黒字を維持するだけでなく、ファンドと呼べるくらいの黒字を生み、その元手を武器に儲けていくために、セガはどうしたらよいのか。名越は言う。

「進んできた道が悪かった。ドリームキャストで正しい道を作っておきながら、それを進んでこなかったんです。インターネットを中心に社会の中でなにかが変わっていく様を傍観してしまった。たぶん〝インターネットの接続を自分ひとりだけでできますか〟〝プロバイダってなんですか〟という質問に、開発者が自信を持って答えられるようにすることから始めないとだめなんでしょうね。みんなコンピュータ産業の端くれという妙なプライドがあったから、もっとも基礎的な概念を学んでこなかったんですよ。中途半端に覚えてきてしまっているそこを、社内でしっかりと勉強し直したい。個人的には全然悲観してないんですよね。むしろ、いまの状況はやりがいがある」

新たな開発スタイルを ゲーム制作体制の今後

ひと足先に分社の気分を味わった男がいる。冒頭に登場したドリームファクトリーの石井精一だ。セガにそのまま残って昇進したのとはわけがちがう。が、ゲーム制作者兼社長として立ち回ってきた



（注2）セガ公式発表による。



者の労苦は、分社の代表者たちと共通するところがあるはずだ。

「なにしろ契約が切れてしまったらおしまいなんですよ。求められるクオリティのゲームを、納期までに完成させられなかったら次がないわけですから。開き直ったら会社がなくなっちゃいます。スケジュールを守らないといけないということを、底辺まで徹底させないと、どんどん延びますよ。かと言って質を大幅に落とすことは許されないから、かぎられた条件のなかで最高の質を求める方策を練らないと。今回『バウンサー』をスクウェアと共同で作っているのも、納期と品質のバランスをにらんで、うちの得意分野以外のディレクションを僕がスクウェアに依頼したからなんですよ。なぜそこを依頼しなければならないか、クライアントにあたるスクウェアにも、社員にも合理的に説得しなきゃいけない。そういう仕事も僕の立場では求められますね。社長兼ディレクターですから、会社ごとディレクションしてるようなものでしょうか……。昔は上の人の立場を分かっていなかった？ そうかもしれないですね」

それほど規模の大きくないドリームファクトリーでは、むやみにラインを動かすことはできない。粗製濫造になってしまっては会社の評価が落ちてしまうからだ。スクウェア一社に質の高いコンテンツを提供することで制作体制のバランスを保っているだけに、ひとつの失敗も許されない。

だが石井はこの状態の経営を長くつづけるつもりはないようだ。

「今回の『バウンサー』でスクウェアとドリームファクトリーがそれぞれの得意分野を受け持っているように、作品ごとに会社が集まってプロジェクトチームを編成する、そんな映画制作のようなやり方になっていかないとうまく制作現場が機能しないでしょうね。アウトソーシングの塊のような。それと、作業を効率化して少人数でもラインが走るようにしないといけませんね。ドリームファクトリーではかなり完成されたアクションのライブラリがあるんですよ。そういうツールを切り分けて、共用するようにしていけば、資金の流れもよくなるでしょうし、人や情報も……」

ひとつの会社のなかですべてを行い「完全内制」を誇る時代は終わったのかもしれない。縁起の悪い話で恐縮だが、たとえばセガの分社の半分が潰れたとする。すると有能なゲーム制作者が移籍市場に数多く浮くことになるわけだが、その機会を狙っているソフトハウスは多いはずだ。社員にしないまでも、外郭の会社を作らせて仕事を発注したり、石井の言うように大作のプロジェクトチームにすかさず組み込むくらいのことならやりかねない。

サッカーのJリーグでは1部リーグの選手が2部に移り、そこで弾き出された選手がさらに下位のカテゴリーに移ることで、トップリーグの層が年々厚くなる傾向にある。ゲーム産業もまさにその通りで、作り手の地位は高止まりだろう。下がれないぶんつらいだろうが、書き手の立場からは「がんばってください」としか言えない。

過熱する競争に勝たないまでも、勝負をつづけなければ、決して生き残れない。そんな「ゲーム産業プロ化の時代」を、セガの分社化は宣言しているかのようだ。

後藤 勝（ごとう・まさる）：文筆家。できるだけ日本語を使いたいきょうこの頃。現在のフェイバリットゲームは『Jリーグ実況ウイニングイレブン2000』。これを買った当日の●ッ●カ●ラ某店のゲーム売場の店員は親切だったのに、後日同じ売場に行ったら態度のデカい店員に万引き犯扱いされてちょっとナニだった。そういえば以前ビ●ク●レ●に原稿書いたことがあるのを思い出したぞ。なんだかな。

読者の声
俺はまだPS2を買っていないが、知り合いが4月に買った。いわく、「PS1より大きいし、音がやかましい」。あまりうれしそうでもない。もう半年か1年待って機械的な改良がされ、かつ価格が下がってから買おうと思っている。
（香川県　虎吉浩一）

一人荒野を進む新生セガに思うこと

セガ、荒野の果てに

開発部門を分社化し、10月には社名を慣れ親しんだ「セガ・エンタープライゼス」から「セガ」に変える予定の同社。新生セガに思うこととは何か。

今回セガ及びドリームキャストの特集を組むに当たって、何人かのゲーム開発者に予備取材したところ、一様に否定的な意見が返ってきた。曰く「今のセガは誉めてもつまらないし、けなしてもつまらない」というのだ。それがなんとなく奥歯にモノが挟まったような言い方で、逆に心に残った。みな翻って自分たちのことを言っているような印象を受けたのだ。

ゲームが売れない、実際に面白いゲームが少ない、こうした状況の中で、否応なしにゲーム業界は変化を求められている。プレイステーション2なりゲームボーイも、ソフトの売れ行きは決して芳しくない。ゲームは文化たりえるか、といった議論もほとんど聞かれなくなった。ゲーム業界全体が地盤沈下を起こしている。今のセガとドリームキャストは、その象徴だと言える。

ようやくDCで流れを生み出した

誤解を恐れずに書くと、メガドライブ時代のセガには「業務用が1軍で家庭用が2軍、3軍、4軍が施設（ゲームセンター）で、5軍がゲームギア」という風潮があったように思う。『ソニック』の登場で、この風潮もずいぶん変わったが、それでもセガにはどこかそうした空気が感じられた。「業務用で儲けて家庭用で損する」図式が続いたことがその原因と思われるのだが、最新技術を追求しがちなセガのゲーム開発の体質も背景としてあったのではないか。テレビゲームには技術開発が不可欠だが（でなければネットゲームなどおぼつかない）、本当に必要なのは最新技術をゲームに生かす力だ。

旧3研、現ヒットメーカー社長の小口久雄氏は「これからは最新技術に加えて、開発者のセンスが重要になる。センスも技術なんだ」と言う。プレイステーション2の登場で映像表現は行き着くところまで行っている。今後さらに映像表現が増すとしても、そこには自ずと他業界に負けないセンスが求められる。『バーチャファイター3』以後のセガには、技術だけが突出して、なかなかゲームに繋がらない弱みがあった。技術と、かかるコストと、ゲームの面白さの関係が崩れてきたのだ。

こうした中から『ジェットセットラジオ』のような新しい流れを生むタイトルが登場してきたことは、大きな意味がある。新生セガを象徴するタイトルになったのではないだろうか。

たとえば新しく誕生した各分社にも、以前からの流れで業務用と家庭用の比率の違いがある。旧1研から5研までが業務用中心で、6研から9研までが家庭用中心だ。歴史があるのは前者だが、最近元気があるのは後者ではないだろうか。『ぐるぐる温泉』『チューチューロケット!』『ROOMMANIA#203』等々。『サン

バ』に至っては家庭用の部隊が作ったにもかかわらず、業務用のお株を奪うほど大ヒットした。

　一方で前者は『クレタク』『ダビオナ』の旧3研を除けば、昨今これといったタイトルがない。もちろん、良質なゲームでもドリームキャストでは売れない、という現状は続いているのだが、後者には新しい文化を生み出そうとする熱気が感じられる。もちろん旧1研から5研の力もこんなものではないはずだ。分社化を機に各社が健全な競争を進めて新しい流れを生むソフトを作り出してほしい。

　そこで一つ不安として残るのが、分社化した9社がそれぞれ独自の動きをした場合、セガグループとしてまとまりが欠けるのではないか、ということだ。実は今回「新生セガ」として誰に取材をすればいいのか、正直言って迷った。ゲーム単体についての質問なら、担当プロデューサーやディレクター、場合によっては各社の社長に聞けばいい。しかし、今のセガタイトルはそれだけでは収まらなくなっている。ネットワークの絡みについて、自社でそろえるのか、ISAOなのか、他社なのか。セガとしてCSKとして、どのような遊びを誰が作るのか。突き詰めると大川会長以外、答えられる人がいなくなりそうだ。研究開発部門を統括するプロデューサーの所在がよくわからないのだ。

　一方でセガがゲーム業界外部のクリエイターなり企業とコラボレーションをとる場合も（こうした動きが以前のセガには少なかった。ぜひ新生セガには期待したい）、研究開発部門の統括者が同席した方が話がスムーズに進むと思われる。それが今は各分社の社長がプロジェクトごとにバラバラに動かざるを得ない状況ではないだろうか。また『セガラリー2』のDC版移植を旧6研が手がけたり、『スパイクアウト』のエンジンが『レンタヒーローNO.1』に使用されるといった連携も、より積極的に行われるべきだ。そのためにも（各分社の社長同士で連絡を取り合ってはいると思われるが）、早急にセガ本社に研究開発の統括者を定めて、権限を集中させた方が良いと思われる。

ゲームと通信が融合するということ

　停滞ムードが漂う中で、ゲーム業界がネットゲームに進んでいることは間違いなく、その一方で「ただ線で繋いだだけでは駄目」ということがようやくわかってきたのも、また事実だ。この状況はひるがえってメガCDやCDロムロムが登場した頃の、ゲームと映画的表現の関係を彷彿とさせる。当時も「これからは映画的なゲームだ」という流れがあり、映像系の人間が続々とゲーム業界に参入してきたが、膨らんだ容量をいかにムービーで埋めるかに終始してしまい、駄作の山が残った。しかし、そうした失敗の中から『夢見館』『ナイトトラップ』といった秀作が生まれた。そしてプレイステーション、セガサターンの時代に繋がっていったのだ。

　これと同じことがゲーム業界と通信業界の間でも起こっている。同じプログラマー同士とはいえ、ゲーム屋と通信屋は水と油のような関係だといわれる。ゲーム屋はとりあえず面白いサービスを提供するために、インフラに対して無理を行い、通信屋はサービスの内容よりも、まずバグが出ないこと、システムが落ちないことを考える。この溝を埋めるのはなかなか容易なことではない。どこもスタートに立ったばかりだ。しかし、セガはこの融合を血を流しながら他社に先駆けて行ってきた。このノウハウの蓄積は大きな宝だ。荒野の開拓にかかる労力は尋常ではない。しかしセガには今後もフロンティア・スピリットを発揮し続けて欲しいと願うばかりだ。

（編集部　小野）

なぜだ!? ドリームキャスト

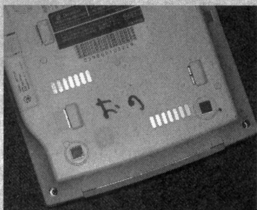
街みか2000



街みか初の実用企画！　というわけで本体に色を塗ってみました。

なぜだなぜだなぜだーーー!? 結局のところドリームキャストはなんでイケてないんでしょうか。うーんきっとそれはデザインがダサいからに違いない。アップルのジョブス氏も、iMacが発売された直後、目下の検討事項は「人は何色を好むか」だと言われてたことだし。やっぱり本体の色は白だけじゃ駄目。というわけで小野ドリームキャスト（39歳、独身、今が苦しいからこそ〜明日が輝くのさ〜♪）さんも突発的刹那的に本体に色を塗ってみることにしました。

ただ色を塗ると言っても何色に塗るか、そこが問題です。当初は**赤色**に塗って「**通常の3倍の速度で動作する**」とは、これでPS2も目じゃない」「**熱で大変です、助けてください少佐ーーーー!**」なんてネタもちらっと考えたのですが、あまりに恥ずかしくなって止めました。真にDCらしい色、それはやはり**オリーブドラブ**に決定！　なぜならそれは男の色、戦車の色だからです。果てしなく続く荒野をゲシゲシと進むためには、この色が最もふさわしいと言えましょう。ビバ、セガブルーじゃなくてセガ・オリーブドラブ！　とまぁそんな妄想はおいといて、さっそく作業開始です。用意したのはタミヤカラー（スプレー＆瓶）とマスキングテープ、筆、溶剤です。まずはコネクタ周りや駆動系をマスキングテープで色が付かないようにカバーします。それが終わったら缶スプレーをシューッと吹き付けます。だいたい3回くらい吹いたら綺麗に仕上がります。塗装が乾いたら、マスキングテープをはがして、細部を筆塗りでレタッチして完成です。お好みでステッカーなどを貼るのも良いでしょう。というわけで完成した陸戦使用のドリームキャスト。もうすっかり**「アドバンスド大戦略」専用機**になってしまいました。あ、でもこのDC、セガロゴもうずまきも消えてしまったぞ。まぁいいか自分のだし。といわけで今回は珍しくオチのつかないままに終わってしまうのでした。それでいいのかいいのかいいのかーーー!?



小野さんのＤＣ。ちゃんと名前が書いてあります。でも下手な字です（直筆）。



ニンニキニキニキ…♪　とタミヤカラーを吹き付けていきます。



完成したドリームキャスト米陸軍仕様（勝手に命名）とオリジナル版。オッパイミサイルではありません。

♥ロッテファンですが日ハムファンになろうとか最近考えます。ああ、ロッテにもオバンドーやウィルソンがいれば…（東京都　ウポポン）

♠PS2は電話帳を下に置くと音が静かになります。（北海道　安城明生）

SOMETHING YOSHIMATSU

セガファンとして、セガー家の生みの親として有名なサムシング吉松先生に聞く！



Q1. 今回はセガとＤＣの特集ということでイラストをお願いしたのですが、このイラストのコンセプトを教えてください。

A1. いちセガファンとして、最近のセガの動向が気になるというか、どこに向かっているのかちとわからんのですよ。そんな「いや〜ん待ってぇ〜」という乙女心を表現してみました。どんなだ。最初イサオロケットにしようかと悩みましたが、別に追っかける気にならないと思い、セガロケットに。

Q2. 吉松さんは現在アニメーターとしてご活躍中ですが、アニメ業界に進まれたきっかけはなんだったのでしょうか。

A2. アニメファン時代に葦プロのイベントで芦田豊雄氏に会いまして、現在に至るという。

Q3. 吉松さんが影響を受けられた作家、アーティスト、また現在注目されている方がいらっしゃれば、教えてください。

A3. とりみき、吾妻ひでお、山上たつひこ、コンタロウ、田村信とか、'70〜'80年代のギャグマンガ家が大好きです。今は…『パワーパフガールズ』いちおし。

Q4. 現在凝っていること、趣味などがあれば教えてください。

A4. 『パワーパフガールズ』のグッズ集めに燃える日々。

Q5. 吉松さんは大のプロレスファンとお聞きしておりますが、プロレスの魅力とは何でしょう。また好きな団体、レスラーがあれば教えてください。

A5. うさんくさいとこが好きですね。先を読む楽しみとか。最近はもっぱら『WWF』しか見ないですね。やっぱプロレスは頭が悪くて下品な方が楽しいです。

Q6. 今、一番してみたい仕事があれば教えてください。

A6. プロレスのマネージャー。ヨゴレの情けない奴。

Q7. 吉松さんとセガの出会いは何ですか？　また、これまでで一番好きなセガのゲームは何ですか？

A7. 『アッポー』（サンリツ／セガ、'84年）です。ゲームは『スペースインベーダー』の頃からだいぶブランクがあったんスけど、プロレスゲームだもんだから、ついフラフラとゲーセンに。方向キーでキャラを選ぶとかの作法がわからないもんだから、選びたくもない馬場のキャラになってしまった。操作もできずなすすべもなくやられる馬場をボーゼンと見てました。好きなのも『アッポー』。

Q8. 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

A8. こんな私ですが最後にひとこと。『セガのゲームは世界いちぃぃぃ!』

PROFILE

サムシング吉松：1965年大阪生まれ。高校卒業後にアニメーション制作会社「スタジオライブ」に入社し、以後アニメーターとして活躍。代表作『十兵衛ちゃん　－ラブリー眼帯の秘密－』（作画監督・アニメーションキャラクターデザイン）など。『週刊ドリームキャストマガジン』で『サムシング吉松劇場』を連載するなど、近年は漫画家としても活躍。代表作『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！』。インターネット上で“Webセゲいち！”（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/segeichi/）も好評連載中。

読者の声 存亡の危機をネタにしつつ、しぶとく生き残る貴紙。まるで昔読んでた『月刊ア○ト』みたい。（宮崎県　ぷうかJターボ）

小島秀夫PRESENTS

KOJIMA CINEMA

第21幕『最終回/コジマシネマ閉館』



イラスト：新川洋司

コジマシネマ開演の挨拶

「さあ、コジマシネマ、始まります！」と、開演の挨拶なのですが…実は今回でコジマシネマの連載を終わらせていただくことになりました。この第21幕が最終回になります。思えば「映画を観る口実が増える」という、軽い気持ちで始めた企画だったのですが、4年も続いたことになります。

コジマシネマ総集編

これまで紹介した映画は以下の通りです。『デイライト』『**ユメノ銀河**』『イングリッシュ・ペイシェント』『プコパルに手紙は届かない(注)』『ロストワールド』『ティコムーン』『**エアフォースワン**』『コンエアー』『**フェイスオフ**』『**スターシップ・トルーパーズ**』『**ムトゥ 踊るマハラジャ**』『ゴジラ』『**ヴァンパイア**』『**ダークシティ**』『スネークアイズ』『エネミー・オブ・アメリカ』『**交渉人**』『**ブレイド**』『**マトリックス**』『**双生児**』『**シュリ**』『**アイアン・ジャイアント**』。なるべくいろんな国籍のいろんなジャンルの映画を紹介しようと画策していたのですが、結果的にはかなり偏った紹介になってしまったようです。お勧め映画はゴチックのタイトルです。

映画とゲームの架け橋になりたい

途中、対談や『メタル』の記事と云った上記以外の変則的な回もありましたが、今それら4年間に渡る稚拙な文章を読み返してみると、様々な想いが湧き上がってきます。当初、ほとんどの読者の皆さんが「何故、ゲーム専門誌で映画の紹介コーナーなのか？」という単純な疑問を感じたことでしょう。僕は映画好きですし、「面白い映画はより多くの人に観てもらいたい！」そういう気持ちもありました。しかし、「ゲーム批評」という誌面で「映画批評」をしたかったわけではありません。あくまでも僕は「映画」と「ゲーム」の架け橋になりたかったのです。あるいは「ゲーム業界」と「映画村」の距離をいくらかでも、縮める手伝いをしたい。それぞれが抱えている悩みや問題を取り上げることで、これからのデジタル・エンターテインメントの時代に向けて、共に向上できるような糸口を見つけたい、そういう討論をできる場を創りたい、両業界の触媒になりたい…そういう真摯な気持ちで連載を始めたのです。

コジマシネマの狙い

今の若いゲーム世代の読者は映

（注）ビデオ版では『ブコバル』にタイトルが変更。

画をあまり観ません。漫画TV世代が活字を読まなかった頃に似ています。僕もご多分に漏れず、活字に触れだしたのは、小学校の高学年になってからでした。世の中にはすばらしい書物が沢山あります。いろんな国の、いろんな時代の思想や人生を疑似体験させてくれます。実世界で素晴らしい人と出逢い、素晴らしい体験をするには、地域的な制約と、さらに運にも左右されます。しかし、本や映画は違います。いつでもどこでも本人の意思があれば出逢えるのです。疑似ではありますが、本や映画との出逢いは、時代や思想との出逢い、つまり「人（魂）」との出逢いなのです。今思えば、「もっと小さな頃から本を読んでいればよかった」とこの歳になってより一層、思います。人の一生で読める本の数は限られます。僕が小説を読むようになったきっかけは、TV映画のノベライズです。以降、それまでまったく興味のなかった活字を読むようになりました。僕は若い人たちにコジマシネマで、この「きっかけ」と同じ機会を与えてあげたかったのです。

今のゲームに足らないもの？

ゲームの面白さ、可能性は無限です。他の媒体では決して味わえないものがあります。ただ、現状のゲームは映画や本が内省している「ユーザーに伝える（残す）」もの」という観点からすると残念ながら、ゲームは未だ暇つぶしの「道具」に留まっています。何が不足しているのか？　それは生き甲斐に繋がる感動、メッセージです。僕を含め、多くの人が本や映画、音楽に救われた経験があると思います。道具（遊び）と文化、もしくは娯楽と芸術の皮一枚の境界、それをまだゲームは超えていません。だからこそ、今のユーザーに映画や本という媒体の素晴らしさを知って貰いたかったのです。ゲーム専門誌にゲームクリエイターの僕が映画を紹介することで、少しでも若い人が映画に興味を持つようになって欲しい。そして映画を皮切りにして、本や音楽といったものに近づいて欲しい。気づいて欲しい。そして、ゲーム以外の文化に触れる事で、ゲームへの嗜好や、欲求をより高度に、豊かにして欲しい。そういう意図がありました。



ゲームと映画の架け橋たるか…
『メタルギアソリッド2　サンズオブリバティ』（予告編）

コジマシネマ閉館の挨拶

次世代機発売を機に、ゲーム関係のサイトや雑誌等で映画が頻繁に紹介されるようになりました。この4年間、ゲーム誌でひっそりと映画の紹介をして来ましたが、それももう終わり、僕の役割は不要です。つまりゲーム誌での映画紹介、「コジマシネマ」の閉館です。コジマシネマはこれで閉館します。

これまで愛読してくれた皆様、本当に長い間、ありがとうございました。こういう場を与えて下さったゲーム批評編集部の皆さん、イラストを描いてくれた新チャン、僕のわがままにつき合ってくれたプロモーションの服部さん、仕事の合間に校正をしてくれた上野くん、それからコジマシネマを少なからず愛してくれた皆さん、この場を借りましてお礼を申し上げたいと思います。ありがとうございました。僕の場合、今の僕を創ったのは「映画」です。僕に知識や勇気、生き方を教えてくれたのも「映画」です。いつの日にか、読者の皆さんに同じ様な希望を与えられるような「ゲーム」を完成させたいと思います。『MGS2』の制作、がんばります。また逢う日まで…。

PROFILE
小島秀夫（こじま・ひでお）
株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

新会社も絶好調の名越稔洋ゲーム開発講座、電光石火で第5回！

名越武芸帖

其の五　インタラクションとキャラクター

インタラクティブ。何となく聞いたことがあるでしょう。どんな意味だと思います？

俺も業界に入った時、最初は解らなくて辞書を引いてから「相互作用の」という意味を見つけた記憶があります。でもその時は単に語意が解っただけで、応用できる意味までは解りませんでした。現実にゲーム業界では「リアルタイム性」とか「同時性」といった感覚で使われることが多いようです。つまり「時間軸」の意味が強く込められており、極端な場合「リアルタイムか？　否か？」の基準に使用されることもあります。

しかし実際はそれはオカシイ訳で、例えばAという行為によってBという結果が出た。そしてAにはBが手に入った。それによってAは…という至極簡単な流れ自体をINTERACIVEと呼ぶのであって、リアルタイムかどうか？　は本来関係ありません。いわゆる業界用語が独り歩きして自然と曲解されてしまったパターンですね。なので俺自身は先入観がなるべくない様に、あえてINTERACTIONと呼んでいます。

「そんなもんどうでもいいじゃん。大体の意味がわかれば」と言われそうですね。確かにそうなんですが、今回はそんな「良く耳にするけど、正体がイマイチ不明なモノ」についてお話ししようと思います。

さて、インタラクションの状況を作るには作用させる為の入力装置（INPUT-DEVICE）が必要となります。いわゆるペリフェラルやコントローラーと呼ばれるモノです。最近ではマイクやタッチパネル、網膜の動きを読み取ったりするモノもあります。そしてこのコントローラーを使ってインタラクションを起こして楽しむのがビデオゲームです。

おおよそのゲームの場合コントローラーを動かせば必ず何かが起きます。例えば十字キーの右を押すとキャラクターが右に動くとか。Aボタンを押すと車にターボがかかるとか。これらは全てそのゲームにおける特有のインタラクションの機能です。あえて特有と言ったのは、コントローラー自体には元々決められた仕様はないからです。

つまり「ここの位置にある赤いボタンはキャラクターがジャンプすることのみに使用する」なんてことは最初から決められていません。何をさせようが全てはゲームの企画に基づいてソフトウェアの設計側が決めることです。そしてそれらのコントローラーで起こせるインタラクションを駆使して、キャラクターに最大限の感情移入をしてもらえるように考えます。

そうだ。ここでもうひとつ、ついでに覚えてもらいたいのが、この「キャラクター」というフレーズです。

業界以外の皆さんは、キャラクターといえばきっとマリオだったりサッカーゲームの選手だったり、ゲームの中で特に人間に代表される、関節を持った生き物系の絵のことを指すと思っている人が多いと思います。

確かに現場でも格闘ゲームのキャラクターは「キャラ」と呼ぶのに、ドライブゲームの車は「車」と呼んでます。が、できれば「モニター上に表示された全ての絵のこと」と考える様にして下さい。つまりマリオだけでなく、コインも、背景も、スコアの文字もみんなキャラクターということです。

さて、キャラといえば良く聞く言葉で「キャラが立っている」という台詞と出会うことがあります。何なんでしょう？　不思議な言葉です。あえて近い感覚で言い換えれば「個性が引き立つ」と解すべきでしょうか？

どちらにしても変な業界言葉みたいで俺は好きじゃない言葉です。俺の印象では「キャラが

読者の声
最近、新作ゲームを欲しいと思わない。いや、「思えない」が正しい。気になるゲームはたくさんある。しかし、買うかどうかは別問題。今、安心して購入できるのは「ドラクエ7」、「チュンソフト作品」そして「パンドラBOXの1980円シリーズ」くらいであろうか。（北海道　斉藤章道）

立っているか否か？」という人の会話を聞いていると「デザインが（格好）良いか？　否か？」、つまり「ヴィジュアル」に関して話をしている時に使ってるケースが多い様に感じます。でも「デザイン」の問題なら「デザインが良い、悪い」と言うべきだし、あえて正体不明の言葉で論ずる必要はありません。

ちなみに先程「俺は『キャラが立つ』という言葉が嫌い」と言いましたが、嫌いな理由は前述の「デザインが良い、悪い」に誤解されるのが嫌な訳です。でもたまに使うこともあります。じゃぁ俺の考える「キャラが立つ」とはどんなモノかというと、今回お話してきた言葉で置き換えるならば、「キャラクターとインタラクションのマッチングが高いレベルで行われているか？」で使用します。



イラスト：脳ミソホエホエ

例えば俺にとってそれを感じるモノは『ストⅡ』のケンとか。理由は殴る蹴るというゲームルールをバックボーンにしたインタラクションの上で、リアリティの高い喧嘩スタイルのアクションとSE（特に大ストレートの決まった時の『ピッシィーーン！』的な音）に高い快感を感じ、また今では当たり前になりましたが、入力難度の高い昇龍拳が決め技というイカシタ個性の位置づけが俺にミートした訳です。別に金髪に赤い柔道着のスタイルだけに惚れた訳ではありません。

更に先程も言った通り「キャラ」は人間だけではない以上、他にも「キャラ立ち」を感じるモノもあります。

例えば『リッジレーサー』。

画面の絵に対して注視点が真横に移動して（首を振ってモノを見るのではなく、体ごと横移動させてモノを見る感覚）「キュルキュキュ〜〜！」というSEと共にプレイヤーの操作感覚をドライブさせる状態は「車としてのキャラが立ってる」ことに強いつながりを感じる訳です。『マリオ』で出てくるコインなんかにも同じことを感じます。

そういう目線で自分の好きなゲームを思い起こしてみて下さい。

みんな「キャラクターとインタラクションのマッチングが高いレベルで行われている」はずです。だってそれが無ければ、マリオも単なるヒゲおやじで終わってしまいます。

なので「キャラが立つ」というテーマはキャラデザインだけでなく、企画、ソフト、デザイン、サウンド、全てに関わる話です。

それぞれの職種でこのテーマを支え合うことが「キャラ立ち」への近道と言えるでしょう。そして本来はそこが正にそのゲームの「メインテーマ＝力の入れ所」にもなるはずですから。

でもこの「キャラ立ち」という言葉をいい加減に使って、話す方も聞く方も何だか解った様な解らない様な会話に慣れてしまうと、お互い勘違いを起こして変な結果になったり「デザイン的に優れたキャラクターさえいればゲームは売れる」的発想につながりかねません。見失わないように気をつけないと。

たまに思うのですが、子供のほうがこのテーマに関しては鋭いかも。だって「ウルトラマン好き？」と聞いて「好き」と答える子供に「何故？」と聞くと「○○○っていう武器がカッコイイから」とか「×××っていう変身がカッコイイから」とか、さらに「デカくなって強くなるし」とか「一撃で敵をやっつけるし」的な、デザインよりむしろ大抵インタラクションの部分にミートした答えをします。

「円谷の造形センスがもともと好きだから」と答える子供はいませんしね。でも「キャラが立つ」に限らず、正確には良く解んない言葉って結構ありますよね。

いい大人なんだから変な言葉なんて使わないで、解りやすい言葉を胸張ってしゃべりたいものです。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

岡本吉起の 言わしてもらうで

**業界で本音を語らせたら一番面白い
カプコン岡本氏、DCを徹底分析！**

第11回　DCの未来だとぅ？

絶叫！

えー、今回の特集は「セガとドリームキャストの未来は？」ってコトで、ワタクシにも同様のネタで原稿を書くようにってお達しが来ました。でもね、今の正直な気持ちからすると、もードコのハードが勝とうが負けようが知ったこっちゃねえ！　勝手にしやがれ！と大声で言いたいですね。言えませんけど。書いただけ。

だいたい、ハードメーカーは競争に勝てばそれだけでウハウハがっぽり左ウチワなのに、ソフトメーカーは勝ちハードに乗ったところでせいぜい現状維持、賭をしくじりゃ息の根が止まるでしょうが。この不公平はいったいどーゆーコトですか。って、投入された資金と技術と政治力販売力が違うからしゃあねえですか。ハイすいません。

でも、そろそろハード競争なんて終わりになって欲しいなあ、とはマジで思っています。確かにこんぴーたーの世界は日進月歩だから、これまで数年で時代遅れになってきたのはわかるけど、そろそろ立ち止まってもいい頃かもしれませんよ。例えばビデオの業界。VHSなんか、あんなに性能低いのにもう20年も使われているし、今後5年やそこらじゃ消えないでしょう。客の需要を充分満たしているからです。ひょっとすると今、PS形式がVHSでPS2がS—VHSになりかけているのかもしれんけど、まだ足りない。共通規格をいろんな会社で共有して、ハードもソフトも自由に出せる世の中になってもらいたいですね。そうすればソフトメーカーは作品の内容に専念できるんだから、長い目で見れば業界全体のためだと思いますが。

勝ち負けの基準が違うって！

さて、ドリームキャストの話をしましょう。

セガさんは世間の手前おおっぴらに認めることはできないでしょうが、DCがPSに対して優勢になれないことは、みんな最初っか

（注1）大阪冬の陣
1614（慶長19）年冬。これは一般には、豊臣家が避けがたい滅亡に向かって本格的に追い込まれ始めた事件のように見られているが、個人的には少し違うように思う。源氏と平家の場合などと違い、家康にとって秀頼は別に不倶戴天（ふぐたいてん）の仇敵ではない。ただ家康は、自分の天下を侵されない保証を求め、結果的に豊臣攻めという道を選んだだけなのだ。つまり徳川に勝てないことを前提に現実を見れば、豊臣家にも生き延びる道はあったのではないか。秀吉が天下を取った後も織田家は存続したし。今回はそういう文脈で使っている。

（注2）iMAC
このヒットでアップルは、ようやく美術業界以外の一般ユーザーにも食い込めたわけだけど、実はアップル以上に潤ったのは、スケルトンカラーの商品を連発した文具業界や家具業界や家電業界かもしれない。でも、スケルトンの掃除機なんてのはやめて欲しかったな。吸ったゴミが丸見えで、ちっともサッパリしないよ。

（注3）『スペースチャンネル5』
'99年12月16日、セガが発売したDC用ソフト。主人公の非声優声や呆れるほど単純な操作などが話題になったが、個人的にこの作品の最大のツボは、モロ星人の「悩殺ロボ」だ。あの形態や動作のどこかに、彼らの生殖本能を刺激してやまない何かがあるというのか。

（注4）『サンバDEアミーゴ』
2000年4月27日、セガが発売したDC用ソフト。今回はメインで扱えないのが残念なほどの大傑作。ゲームソフトの姿を借りた日本人ラテン化装置である。続編ではぜひ、橋幸夫リズム歌謡の名曲「恋のメキシカンロック」も収録していただきたい。

（注5）『ジェット セット ラジオ』
2000年6月29日、セガが発売したDC用ソフト。ポリゴンの思い切ったカクカク具合が、トゥーンシェイダー（CGの周辺にオモ線を引いてセル画風に見せるソフト）のタッチに合って独特な味を生んでいる。内容の不謹慎さといい、発想のぶっ飛び具合といい、こいつぁ買い。

読者の声
PS1がタイミング良くブッ壊れたので「代わり」としてPS2を買いました。でも面白そうなのが無かったので、ソフトは買ってません。DVDも観る予定がありません。ヘタすると来年春の「FF10」までPS1の代わりのままかもしれません。（東京都　C.K.R.）

らわかってたハズです。何を今さらガタガタ言うのか、どうして今さら撤退なんかするメーカーが出るのか、その方が不思議ですね。色々事情はあるんだろうけど、覚悟が足りん。じゃなきゃ、読みが甘いよ。

　戦国マニアの私は、方々でこのPS対DCの構図をいろんな戦いにたとえてきましたが、本当は天下分け目の関ヶ原なんかじゃなくて大阪冬の陣（注1）なんだと、ずっと思ってました。勝負は、相手の勢力を上回るコトじゃなく、独立を保ったまま生き残れるかどうかって一点。だってハード性能を云々する前に、時流に押されてますからね。

　例えばパソコンだと、ウィンドウズ系の優位はもう誰にもひっくり返せないでしょ。でもアップルはiMAC（注2）でちゃんと命脈を保ってる。そういう共存は可能なはずなんだから、DCの「勝ち」ってのはPSのシェアを上回るコトじゃなく、商売を続けることなんだって、この連載の第1回から書いたでしょうが。その後に続けて「シェア制覇はその後で考えたらよろしい」なんてぇ風にも書いてますが、それはまあ、新ハードへの援護射撃、リップサービスってコトで。

　そこで私の言ってた「勝ち」の基準で見てみれば、今のDCは充分オッケー、イケてる状況です。ここんとこ、『スペースチャンネル5』（注3）に『サンバDEアミーゴ』（注4）、『ジェットセットラジオ』（注5）と傑作や話題作が続いているし、過去の蓄積も充分ある。何よりDCはアメリカで強い。だから少なくとも、商売にならないってコトはありえません。

　ブームの波が日本ほど激しくない（注6）アメリカでは、イメージじゃなくて性能や価格やソフトのラインナップで、DCの値打ち



イラスト：岡本吉起

（注6）ブームの波が日本ほど激しくない
大量浪費社会の本家のクセに、アメリカの非主流商売は意外なほど地道で堅実なところが多い。他民族で文化層がいくつにも分かれているからブームが起こしにくいだけのような気もするけど。

（注7）『エルドラドゲート』（仮称）
この連載の第8回、「新千年記RPG大放言」に書いたワタシの悲願の企画、『月刊RPG』（仮称）のこと。やっとタイトルも決まった…と思ったら、他社から先に似た題名の作品が出ることがわかり、また変更に。とにかく、このシリーズのためだけにDCを買っても損はしない！　っちゅーぐらいの名作になる…といいなあ。

（注8）三國誌
どうしてこんな面倒な字で書いたかというと、三国志が大好きで、好きが高じてカプコンが出すゲームが「鄭問之三國誌」だから（発売日、価格未定）。PS2だけど。

（注9）鼎立
古代中国の三本足の青銅器、「鼎」にちなみ、「三」を表すのに「鼎」を使う事がある。知ってしまうと楽に読めるけど、ハッキリ言って手では書けない字のひとつ。

（注10）仲達
司馬懿（179～251年）の字。曹操が築いた魏の重臣として実権を握り、ついには孫の司馬炎が帝位を奪って晋を建国。三国志全体でも屈指の陰謀家であり、小説やドラマなどではおおむね例外なくヤな野郎に描かれる。しかし感情を演じて人の眼を欺くのが得意だったため、江戸時代の日本では迫真の演技を見せることを「司馬懿」ぶると言うようになり、それまでの様式化された演劇に対して、歌舞伎の荒事のように迫力を重視した劇を「しばい」、つまり「芝居」と称するようになった。…というのは嘘だが、俳優の仲代達矢は彼の演技力にあやかって「仲達」から芸名を取った。…かどうかは知らない。

読者の声　丹治さんという方はどこにいってしまわれたのですか。（千葉県　火川貴志）

を公平に評価してるんだと思います。まだ北米でPS2が出てないせいもありますけど、日本でPS2普及の決定打になったDVD機能は、すでにDVD専用機が行き渡ってる北米じゃほとんど意味がないから、彼らにとってPS2は不当に高いゲーム機に見えるはずです。さあ、どうなるかな。
　また、ハードスペックじゃ確かにPS2に負けてますが、その差を意識させるようなゲームなんてそう多くないですよ。それに私が当初懸念してた通信機能も、速度の遅さをうまくごまかす技ができたおかげで、細々とだけどちゃんと活用されてる。そもそも今のところ「PS2」の実態は、ほとんどがPS2のハードで走るPS1形式のソフトなんだから、スペックでもおおむねDCが勝ってると言っちゃっていいでしょう。
　むしろPS2の通信機能構想の方が、私には不安に見えます。本体の3万9800円に加えて、ハードディスクにモデムにソフトまで買うとなると、結構な負担ですからね。この上さらにケーブルテレビの通信網を使うとなると、いくらランニングコストが安くて接続が快適でも、初期投資が高く面倒になりすぎて、ユーザーがついてきてくれるかどうか。いや、これはこれで成功して欲しいんですが。
　とにかく、今のDCはおおむね期待通りの活躍をしていて、今後一層の躍進が楽しみと、改めて強調しておきます。あえて文句をつけるなら、ちょっとソフトの数を出しすぎじゃないかってコトぐらいです。主流ハードなら幅広い層に向けて数を打つ必要もあるけど、非主流なら確実に質の高いタイトルを出して、ユーザーの信頼感を育てた方がいい。現に、N64の少数精鋭主義は成功してるでしょ。N64なんて、現行据え置き機では一番低いスペックで、ROMカセットのせいでソフト価格もちょっと高いのに。
　てなわけで、DCのソフトに興味がある人は、今からでもハードごと買って下さいな。さっき書いたとおりDCが消えることなんてまずないし、ウチも旧作を含めて少なくとも10本は通信対戦ゲームを出すし、この秋に予定の『エルドラドゲート』（仮称）（注7）を含めて、意欲作もありますから。
　そしてなるべく、面白いと思ったら人から借りるんじゃなくて自分で買って、興味のある友達にもアメリカの話なんかして勧めて下さい。そうやって裾野が広がれば、もっといいソフトが出る可能性が上がるんだから。頼むよ。

鼎立（ていりつ）が夢

　なあんてセガさんの応援をしていると、「ハード競争なんて終わりになって欲しい」と書いた冒頭と矛盾するように思われるかも知れませんが、そんなコトはありません。そりゃVHSみたいに、ロイヤリティを払わずにフォーマットを利用できるなら、統一は大歓迎しますよ。でもゲームハードの場合は商品の性質や数がビデオと違うこともあって、そういう事態にはまず、ならない。どこかのハードが一人勝ちしてしまうと、その経営者の思惑や人徳には関係なく、どうしてもソフトメーカーの締め付けに走ってしまう。それは歴史が証明しているんです。だから、一極集中の安定は望みません。
　かといって、ハードの栄枯盛衰があんまり激しいのも困る。それこそ冒頭の叫びの原因ですから。現状で一番嬉しいのは、SCEさんとセガさんと任天堂さんによる、そこそこ安定しながら、ちょっと緊張した共存状態。そうすれば互いに牽制し合って、ソフトメーカーをある程度優遇せざるを得なくなりますからね。それに性質の違うハードがいくつかある方が、ソフトメーカーもその特性に合わせて独自色の強い作品が出しやすくなるし、ユーザーの選択肢も広がるでしょう。
　私の大好きな『三國誌』（注8）で言うところの、天下三分の計ってヤツです。いま一国で治められるとどうも具合が良くないから、鼎立（注9）がいいなと。それでいずれは仲達（ちゅうたつ）（注10）になりたいなあ…なんて、思ってても言いません。書くけど。

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

緊急告知!

投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから
DQⅦ＆FFⅨ特集号

FFⅨか…
DQⅦか…

読者投稿大募集!

DQとFF、2大RPGの発売に伴い『読者あっての本ですから』最新号が発売決定しました。ついては読者の皆様からの熱い投稿を大募集します。2大RPGを遊んで感じたことを、全国の読者にぶつけてください！　もちろんDQとFF以外にも、読者投稿は大募集。郵送の他にホームページやeメールからも投稿はOKです。この本の主役はあなた！　みんなでゲーム史に残る熱い本を作り上げましょう！

10月下旬発売予定!
〆切は9月20日
（消印有効）

募　集　内　容

・FFⅨソフト批評（1600文字以内）
・DQⅦソフト批評（1600文字以内）
・DQⅦ＆FFⅨ　2つ遊んでこう考えた（2400文字以内）
・堀井さんと坂口さんへの手紙
・私だけの名作＆ゲーム再評価（1200文字以内）
・ゲームソフト　ベスト＆ワースト10
・イラスト投稿
・ゲームメーカーへの手紙
・中古ゲーム問題に一言！
・ゲーム批評批評
・おしえてげえむひひょう

等々、他にもコーナーを考えてくれてOK！　ホームページでも告知しているよ。

応募は〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　㈱マイクロデザイン「投稿ゲーム批評　読者あっての本ですから」係まで。メールでの投稿はghihyou@microgroup.co.jp宛まで。なおこの投稿は次号本誌上でも採用されることがあります。

ゲーム制作大型ドキュメント企画

ダイスの挑戦





良質なものを作ることと、ビジネスにすること。この2つは無縁ではいられない。ゲーム制作の一部始終を密着取材する大型ドキュメント。

第3回 制作とそれを可能にする環境

テーマが第一、内容は自然についてくる

前回まで2度に渡ってレポートしてきたダイスの『シグナル』制作プロジェクト。これまではゲームの骨子が固まりつつある段階に過ぎなかったが、ここに来て大手メーカーにプレゼンテーションを行うなど、ようやく具体化の動きが見えてきた。

今回はプレゼンで使われた企画書、システム説明書、世界設定等の資料をもとに『シグナル』の全容をおさらいしてみたいと思う。

まず改めて強調しておかなければならないのは、ゲームディレクターとして『シグナル』制作を指揮するサイトウ・アキヒロ氏は、この作品に重厚なテーマを織り込もうとしているということだ。

『シグナル』に限らずストーリー重視型のゲームにはテーマ（訴えたいこと）が付き物だが、主張が未消化に終わるタイトルが少なくないばかりか、テーマ自体が世界観等をユーザーに納得させるために〝一応〟用意されているケースも稀ではない。もっとも主張の良し悪しがゲームの出来（売り上げと換言できる）を決めるわけではない。おもしろければそれでいいというのもエンタテイメント作品としての真理なのだが……。

サイトウ氏は「ゲームの中で何をやりたいのか、そこがすべての発端。ゲームの内容は二の次」と説く。彼に限らず本当のクリエイターは「売れるからＲＰＧ」「アクションゲームが旬」などとは決していわない。

「『シグナル』でまず訴えていきたいのは、科学の現状とこれから。我々の生活っていうのは科学文明なくしては生きていけない状況にあります。サイエンスとテクノロジーに支配されているといっても過言ではない。その一方で、サイエンスはかなりアンバランスな状態にあり、そのことを我々はほとんど知らないのです。さらに一歩進めれば科学と哲学の乖離の問題を指摘することもできます。Ｃ・Ｐ・スノーという学者が以前『二つの文化と科学革命』という本を発表して、哲学者と科学者との乖離があまりにも激しすぎると警鐘を鳴らしました。科学、哲学双方の学会でかなり話題になったそうですが、それぞれ歩み寄るというわけでもなく、現時点でも明確な改善がはかられているとはいえないようです」

サイトウ氏は、日本人が文系理系と分かれて学問に取り組んでいる現状を引き合いに出し、乖離の実際を解説する。

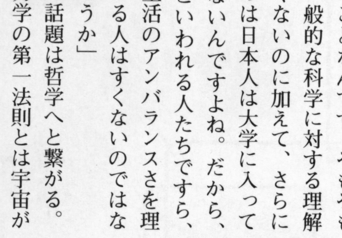
「わたしもそうだったんですが、文系の人の大半は熱力学の法則を満足に説明できません。しかし、それは理系の人にとって、シェークスピアの存在と同じぐらい、当たり前のことなんです。そもそも日本の一般的な科学に対する理解って高くないのに加えて、さらに問題なのは日本人は大学に入って勉強しないんですよね。だから、知識層といわれる人たちですら、科学と生活のアンバランスさを理解している人はすくないのではないでしょうか」

科学の話題は哲学へと繋がる。

「熱力学の第一法則とは宇宙が誕生した時のエネルギーの総量と

シグナル（仮）とは…

ダイスが企画・開発を進めている、映像主体のＡＶＧ。近未来の日本を舞台にしたサスペンス・ミステリー仕立ての内容で、テーマは「科学と哲学」。最先端の科学技術を小道具として扱うため、ゲーム業界以外にも様々な科学者・研究者に制作に携わってもらう予定。7月10日現在で、システムとストーリーの概要が決定。大手メーカーにプレゼンテーションを実行。発売日、予算、プラットフォームは未定。



何かの信号カプセルのようだが…。

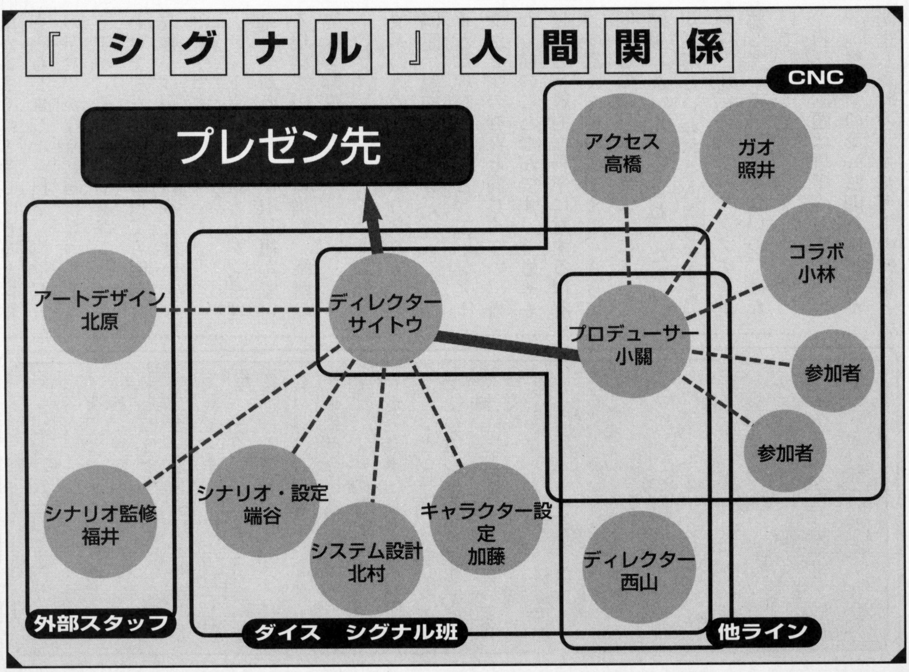
読者の声 敵艦やヤマトの航行音、波動砲に爆発音、肝心な効果音がショボくては……。ゲーム自体面白くないしなあ……。（静岡県　松本健一）

今現在の宇宙全体のエネルギーの総量は変わらないということ。第二法則はエントロピー増大の法則。言い換えるならエネルギーが変化するときには必ずロスが出る。ビッグバン時のエネルギーは宇宙が拡大していくに従って劣化していく。最終的には解体するということなんです。つまるところ、生命にとっての環境というものは、基本的には無秩序であり死に向かっているんです。エントロピー増大の空間の中で、我々生命はなぜ秩序ある生命を維持していかなければならないのか。生きていくというのはどういう事なのか。これなどは哲学の領域ですけど、そう考えれば、そこに科学が全く無縁なものではないということが理解してもらえると思います。『シグナル』というゲームでは、科学と哲学の双方に興味を持ってもらい、詳しく知りたければ、深く調べることができるようなゲームシステムにしてあるのです」

『シグナル』では最新の物理科学の知識をもとにした世界観を構築し、そこに「永遠の命」という事象を持ち込むことで生きる人々の苦悩を表現するという。そこに科学や哲学の融合を考えのきっかけを見出すことがひとつの目的だ。彼が着想を得たきっかけは、他ならぬ現在の先端科学だった。最近の遺伝子研究の分野ではヒトゲノムの解析が終わり、採血と同じくらい簡単に患者のゲノム地図を手に入れられるようになるだろうし、テロメアの研究は、不老不死を前提とした延命の技術も夢物語とはいえなくなった。「もはや現実のサイエンスは、ファンタジーやフィクションではない段階まで来ていますし、まちがいなくそれはわれわれがこれまでに経験したあらゆるものを完全に超えてしまうんです」とサイトウ氏。遺伝子研究の結果、倫理の問題がクローズアップされた事実も忘れてはならない。

『シグナル』が複雑なのは、以上の主張に加えて「インターネットの普及による社会構造の変化」をも盛り込んでいる点だ。

「インターネットがこれだけ普及してくれれば、人は直接的なコミュニケーションを必要とせずに生



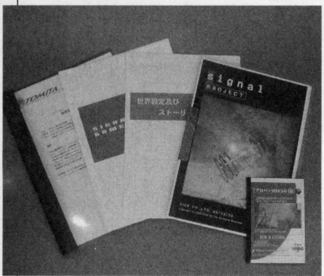
きていけるかもしれませんし、もしかしたら人間の根元的な争いみたいなものを避ける手段になりえるかもしれない。それを日本という国が得意とするゲームっていうメディアで、世界に訴えるということは、とても意義があるんじゃないかと思うんです。今までの芸術は往々にして直接コミュニケーション社会を善と主張してきましたが、そういった社会の中で苦しんでいる人達もいるんです。この作品ではそういった人達にも居場所が作れるのではないかという、ひとつの可能性を浮き彫りにしていく予定です」

ゲームは「文化」となりうるのか？

科学、哲学、コミュニケーション。難解なテーマが多分に盛り込まれているうえに「コミュニケーションしなくてもいい」という、ともすればネガティブに受け取られてしまいそうな提言。「小難しい」が決してメリットに結びつかないのがゲームの世界であり、「愛」や「友情」あるいは「人のつながり」がテーマの主流である現状を考慮するなら、この挑戦は無謀の一語に尽きる。事実、某社へのプレゼンの際も間接コミュニケーションという考え方が、「コミュニケーション拒否」としてとらえられてしまい、質問が飛び交ったという。

「マイナーなイメージで捉えられてしまうことは覚悟しています。しかし、もっと問題なのはゲームにテーマを盛り込もうという機運がないこと。ゲームが様々な媒体で取り上げられるようになりましたが、今のところ単純なエンタテイメントとして取り上げられているに過ぎません。僕自身はもっと文化的な側面から評価されてしかるべきものだと思っているのですが、現状ではゲーム好きだけをターゲットに閉じた世界の中で表現を競っているだけなんです」

サイトウ氏のパートナーである社長の小關氏は「ゲームを終えた後の虚無感って何なんだろうね」と、ことある毎につぶやいているという。「ゲームの本質はインタラクションの快感ですが、それだけではユーザーから飽きられ始めていて、何かプラスαの要素が必要な時代になってきているのではないでしょうか。単純におもしろさのみを追求するエンタテイメントではなく、ゲーム体験そのものが有益だったと思えるような形にする余力はあるはずです。ゲーム産業も映画産業と同じように、文化として根付くためには何をすればいいのかを考える時期に来ているのではないでしょうか」とサイトウ氏は力説する。



プレゼンテーション用の紙資料一式。この他にイメージ映像のビデオが付く。

『シグナル』発表に至る5つの戦略

既存のゲーム制作の流れに『シグナル』を乗せるのは大変な難事業といってもいい。そこでサイトウ氏らは、プロモーションの面でいくつかの新機軸を打ち出そうとしている。その骨子を端的に表現するなら、今までクローズされていたゲーム制作の過程を公開して、とにかく興味を抱いてもらうということになるだろう。

「わかりやすくいえば『モーニング娘。』ですね（笑）。言葉は悪いけど、彼女たちは一山いくらでしょう。作品としていいと言葉で力説するよりも、彼女たちをとりまく環境を見せることで興味を持ってもらう。これはプロデュースの領分です。他のメディアではよくやられてることなんですが、ゲーム業界ではまだまだですね」

具体的なプランとしては「雑誌やwebなどで開発過程を公開し、作品の世界観を提示する（戦略1）」「実際の科学研究所のWebとの連動（戦略2）」などが考えられている。

「戦略3は徹底的に世界観を作り込むこと。作中の小道具のひとつを、どこで売っていてどういう物質で作られていると丹念に設定していきます。どちらかといえばマニア系（オタク？）に焦点を絞った戦略ですが、この作業にはア

読者の声 南さん香川へいらしてうどんを食べたそうですが、どこの店に行ったんでしょう。小野さんスイセンということですが、「恐るべきさぬきうどん」ですか？（香川県　瀬戸魚介）

ニメ業界の人を起用して作品内に収まりきれない多種多様な情報を構築してもらいます。第4の戦略は、ゲーム内に登場する架空の企業のwebを現実のwebに置くこと。ゲームの構成要素として重要なポイントであると同時に、ゲームを買っていない人にも見られるので宣伝効果にも繋がります」

　壮大なプランだが、サイトウ氏は自らこれを「肥大化してしまった」と表現する。しかし彼は「肥大化」そのものを逆手に取った。

「ゲームに登場する場所をひとつの部屋に集中させました。これが第5の戦略といえるでしょう。また、映像のコンテを綿密に作ることで無駄なコストを抑える予定です」

　これには若干の説明が必要だ。サイトウ氏は『シグナル』そのものを単純化するつもりではない。従来、情報量を誇るタイトルは、そのすべてをゲーム内部に収めてていた。無論、豊富な情報量とはいっても限度がある。『シグナル』は、周辺情報を外部のサーバーなどに置き、ネットでアクセスさせることで、ゲーム単体の長大化を防ぐとともに、限りなく情報を盛り込むことができるのである。

ゲーム表現の〝限界〟

　ここからは実際のゲーム内容とシステムについて触れる……予定だったのだが、その全容を明らかにするのは次回以降に持ち越すことになった。ストーリーとシステムを大きく左右するような主人公に関する「基本設定」がある。サイトウ氏は「いずれ公開する予定」と語るが、シナリオ担当の端谷氏の方から「まだ公表しないでほしい」という申し出があったのだ。実のところ、その「設定」を持ち出さない限り、主人公の行動やゲームの進行スタイルはもとより、システムそのものを語ることができなくなってしまうのである。

　主人公にまつわる「不老不死」「両性具有」というキーワード、世界観構築のカギとなる「高度に発達したネットワーク社会」「遺伝子とナノテクノロジーの隆盛」「国家という単位の形骸化」などについては、今のところ大きな変更はない。

　「プレゼンで引っかかったのは『両性具有』という部分でした。メーカーの担当者が難色を示したんです」

　端谷氏にしてみれば、主人公のパーソナリティを決める重要なポイントだっただけに落胆の色は隠せないようだ。サイトウ氏は「ゲームがユーザーに悪影響を与える可能性は否定できない」としたうえで次のように補足する。

　「映画や小説では充分認められるような表現であっても、ゲームの世界では必要以上にセーブしてしまうところがあるのも事実ですね。そういう自主規制が表現の幅を狭めているんですよ。しかし、考えようによっては、ゲームの表現はそれだけ人に影響を与えるというか、中毒性が高くて人の心にまで踏み込んでくるメディアということもできるかもしれません」

　『両性具有』の問題がどのようにクリアされるのかは未だ決まっていない。某社からは「待った」がかかってしまったが、また別のメーカーには許容範囲になるかも。もちろん、設定自体を洗い直し、まったく別のストーリーに結実する可能性もある。今回、プレゼン用にまとめられたシナリオは「第一稿」ということになるが、プレ原稿は過去に3回の見直しが図られた。それでも、まだ決定稿はできていないのである。

　ゲームシステムに関しては、担当の北村氏から詳細なレクチャーを受けた。しかし、この部分は例の「基本設定」の問題により、ストーリー以上に公表するのが難しくなってしまった。

　プレイヤー（主人公）は、ある空間で情報を操作する……といっても何のことだかわからないだろうが、それがゲームシステムの骨子である。ただし、このシステムは前代未聞のものであるとだけ伝えておこう。「基本設定」の発表が許されたときに、改めてその詳細をレポートしたい。

　「もうひとつ問題になるのが全体的な難易度の設定ですね。このあたりは北村とやりあってるところなんです。北村はちょっとゲー

ムが上手すぎるから（笑）。こればかりは、ビギナーとマニアの平均値を出してもうまくいかない。いわば永遠の課題なんですが、僕はそのあたりのバランスを取るのが得意な方だと思っています。ディレクターとしては一歩引いた目で見ることが大切ですが、スタッフの苦労を知りすぎると冷徹になりきれない。監督というのはクリエイトというよりコントロールが大切なんだとつくづく思い知らされます」

ゲーム業界の袋小路を打ち破るたったひとつの方法

本稿の表題である『ダイスの挑戦』は『シグナル』だけに留まらない。経営を担う小關氏の挑戦にあたるのは、業界を超えたコラボレーションプロジェクト「CNC」（コラボレイティブ・ネットワーク・クラブ）である。

「今までは業界が儲かってたから何もしなくてよかったんです。今は閉鎖的で儲からなくなってきた。閉鎖から閉塞状態になりつつあり、現場のスタッフもすごく不安を持っていると思います。相互交流など何らかの打開策を見つけていかなくちゃいけないと皆さん考えているはずなんです」

小關氏は「ゲームというものをゲーム屋だけで考えてるということに限界を感じている」と語る。

彼が音頭をとって立ち上がったCNCプロジェクトを端的に説明するなら、ゲーム業界だけでなく、ゲーム以外のデジタル業界やネットワーク業界、出版、広告、映画産業などあらゆる娯楽に関する業界との協調の中に新たなビジネスを生み出すシステム作りということになるだろう。

無論、単なる勉強会や形ばかりのフォーラムではない。ビジネスとして成立させるためにCNCはファンドやプロデュース会社の設立という方策を打ち立てている。

「結局ゲームを作ってきた人たちが面白いと思うものと、いわゆる一般的なライトユーザーや、機会があったらゲームをやってみたいと考えている層との間に隔たりが生じているんです。業界内部にいるとなかなかわかりませんが、一般マスコミのゲームに対する関心度は、逆に高まってる。そこを埋めてくためには、ゲーム屋以外の人たちの力が不可欠です。単に智恵を借りるというだけでなく、もっとかき混ぜて、かき混ぜていくなかに面白い発想が生まれるのではないでしょうか。ゲーム業界は現場でバリバリやってきた人たちが、さらの状態から築きあげてきました。なにもなかった荒れ野を開拓するようなものです。そのエネルギーをゲーム以外の分野にフィードバックすることもできるでしょう」

ゲーム業界には「こんなものを作りたいわけではなかった」と渋々仕事をこなしているクリエイターが溢れていると小關氏は指摘する。それがビジネス的な成功に結びついていれば、まだ救いはあるが、金儲けのために作ったゲームが売れない。あとは悪循環そのものだ。

開発会社が開発を続けていくための自立

小關氏がCNC設立の構想を錬

CNC参加者（7月7日現在）

アクセス　取締役　高橋和人
『ザ・コンビニ』『ぬし釣り』シリーズ、『新ウィザードリィ外伝』他
アレンジ　代表　蒲谷毅
ゲーム関連企画、コーディネート、CG・音楽制作等
インデックス　メディア事業本部
IMT-2000準備室　部長　山田昌宏
『さくま式スゴロク』『恋愛の神様』『鬼太郎まにあ』『四次婆』他
ガオ　代表取締役　照井俊光
ビジュアルメールソフト『ピンクラビット』、アニメーション作成ソフト『ピクセルスクーター』他
クリーク・アンド・リバー社
ゲームエンタテインメント事業部
ディビジョンマネージャー　西田信之
映像、ゲーム、IT関連のクリエイターを紹介するエージェント会社
光遊社　代表取締役　仲村浩
マネージャー　森田典志
『線脳MILLENIUM』『パズルデショーブヨ！ウータマちゃん』他
コプロシステム　代表取締役　金田浩邦
ワン・トゥ・ワンマーケティング、データベース処理、eコマース向けデータ処理及び物流他
コムブリッジ　代表取締役　三代川
広告、イベント、ネット及び携帯電話関連の販促等
コラボ　代表取締役　小林裕子
『Dream Flyer』『FF8Mail』『くもメール』『Trihoo Mail』
スタックシステム
代表取締役　小笠原佳人
IT、ゲーム関連ソフト開発
ダイス　代表取締役社長　小関昭彦、
代表取締役　サイトウ・アキヒロ
『糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！』、『シムシティー64』等
ディーディーエル　代表　玄田貢一郎
『海のぬし釣り～宝島に向かって～』『KENKIいっぱい！』(PS)
ヌーサイト　代表取締役　藤井直人
『ラティス』(PS)『黒澤明デジタルミュージアム』等
飯田和敏（パーラム）
ゲームソフト企画開発
パーラムは法人よりも個人を主体にした活動に重きをおいた集団
『巨人のドシン』『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』

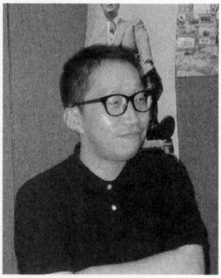
CNC（コラボレイティブ・ネットワーク・コンソシアム）
http://www.cncweb.ne.jp
E-mail: info@cncweb.ne.jp

りはじめたのは、今から4〜5年前のこと。だが、その時点ではまだ早すぎた。今年になって活動を再開し、その主旨に賛同して集まった大小の企業や個人は二十数社（者）に上る。

高橋和人氏もそのひとりだ。プリンターの制御から始まり、次第にゲームへシフトしてきた高橋氏はゲーム制作会社アクセスの取締役である。初めてゲームと関わったのがファミコンのディスクシステムの当時だというから、すでにベテランだ。ダイスと同業だけに小關氏の感じていた不安のタネはすぐに理解できたという。

「メーカーに依頼されて開発していくうえで、何をもってビジネスの目標とするかといえば、これはもう『いいものを作る』という一点だったんです。しかし、メーカーの体制にも翳りが見えてきました。じゃあ自分たちで作り出さないといけない、だけど自分たちの能力を活かす場所はなかなか見つからない。我々開発会社がどういう道を歩いていかなきゃいけないかと考えているところに小關さんからお話をいただいたのです。実は2年ほど前にソフトバンク主導のファンド的な投資プロジェクトの話をいただいたのですが、ソフトバンクさん自身もゲームに対する投資体制がきっちり決まっていなかったことで立ち消えになったという経緯がありました。あくまでも投資ですから、ビジネスとして成立する要件が必要なのですが、あちらの担当者にゲーム業界の実態がつかみ切れていなかったというところでしょうね」

悩みどころは小關氏とまったく同じである。ゲーム業界単体でビジネスが成り立っていた時期には業界外との交渉はそれほど必要ではなかった。いざ、それが必要となったときに橋渡しを務める人がいない。映画製作のファンドはビジネスとして成立しているが、それは投資する側に映画産業をビジネスとして考えることができるスキルが備わっているからである。


ダイス代表取締役社長／プロデューサー　小關昭彦氏。

業界全体をかき混ぜたい！

次なるCNC賛同者は㈱コラボの小林裕子氏。雑誌の編集・ライターから、ソフトウエアの世界に転身した。

「なぜパソコンかというと、雑誌の方もデジタル側に寄ってきて、仕事をシフトしてきたんです。そのつながりでインターネット関連を仕事を始めるようになり、メールアプリケーション『ピンクラビット』を事業化することが発端となって会社を設立したんです。うちはソフトの開発を外部委託しているので純然たるソフトハウスとは違うのですが、広い意味ではネットワーク系の会社ということになるでしょう」

コラボが開発を委託しているのが、㈱ガオの照井俊光氏である。彼もまたCNCに早くから参加している。

照井氏も小林氏同様、紙媒体からデジタルに転身している。ひょんなことからパソコンの広告に携わったことが、今の仕事につながったらしい。

「まだソフトウエアの広告というものがほとんどない時代に、初めてパソコンに触れたのですが、最初はモニターを見て『なんでこのテレビにはチャンネルがないんだ』と思ったぐらい（笑）」

素人同然の状態からスタートしたわけだが、黎明期のパソコン市場を本場アメリカで目の当たりにしたことが彼の転機となった。

「かなり早い段階でコミュニケーションシステムの有効性とか、ネットワークの可能性には気づいていたと思うんですが、まだ当時はニューメディア（笑）の時代で


CNC会合風景。現在は月一回のペースで進められている。

したからね。ビジュアルコミュニケーションのソフトを独自開発しても『そんなのはいいからワープロを作れ』といわれたり……。ただ、何もわからないところからスタートしたので、開発環境を客観的に見ることができたと思います」

小林氏も照井氏も本来ゲーム業界とは無縁の人たちである。CNCが小關氏や高橋氏にもたらす恩恵は理解できるが、彼らがあえてこのプロジェクトに参加する理由とはいったい何なのか？

「簡単ですよ。ネットワークの側から見ても、通信でゲームをするということに対する期待が大きいんです。ただし、やっぱりノウハウは皆無。大手のプロバイダが通信ゲームのインフラ作りに取り組もうにもできないんです」

「だから、X-Boxにしても、その辺りのことをどう考えているのかが一番気になる」と照井氏は語る。セガにしてもドリームキャストでゲームに対応した通信インフラの構築に挑戦しているが、そこに費やされている労力は従来のスタンドアローンタイプのゲーム制作にかかるそれとは比べものにならないとか。

「異業種交流会であってはならない」と指摘するのは小關氏だ。

「単に情報交換するだけではダメでしょう。そのためには具体的な目的を設定して動くことが大切なんです。きちんとしたビジネスという前提がなければやる意味がありません。そのためには各業界を混ぜ合ってかき回す必要があるんです。もしそれができなければゲームも（労働環境がいいとはいえない）アニメ業界みたいになってしまうのかもしれません」

これを受けて照井氏は「ユーザーの方はもうとっくにかき混ぜている段階だ」と説く。彼は既存のインフラのなかで問題を解決すること自体に無理が出ているという。

「ソフトをインターネットを介して直接ユーザーに供給しているとユーザーの反応がリアルタイムに見えてきます。現状ではゲームでそれをやるのが難しいという理屈もわかりますが、すでにそういうことをいっている場合ではなくなっているんですよ。ニーズやレスポンスを汲み取ってゲームを作るとはいいますが、エンドユーザーが開発に関わるような時代ももうすぐ先に見えているんです。結局のところ、ネットワークインフラがどのような変化を遂げるにしても重要なのはコンテンツということになるでしょう。そして、今もってコンテンツの王様といえばゲームなんですよ。これが私たち非ゲーム業界の人間がCNCに参加する理由なんです」

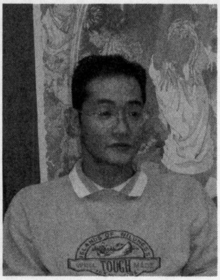
照井氏はそう語った。

「業界をかき混ぜたいという関係者、関係各社の参加をお待ちしています」と小關氏は訴える。企業の規模や領域にこだわらず活動の幅を拡げていくそうだ。

CNCは未だ黎明期だが、既に具体的なビジネスがいくつか立ち上がりつつあり、この新しい計画への投資を真剣に検討している投資家や企業も現れはじめている。

エンドユーザーによる開発へのタッチという照井氏の観察はサイトウ氏が想定している『シグナル』のプロモーション活動と符合する。ネットワークが既存のビジネスシーンを解体し、全く新しいコミュニケーションを生み出しつつある。これもまた『シグナル』が描く未来像と同じだ。

ダイスの二つの挑戦は、根底の部分でシンクロしているのかもしれない。



㈱アクセス取締役
高橋和人氏。



㈱ガオ代表取締役
照井俊光氏。



㈱コラボ代表取締役
小林裕子氏。

田中裕（たなか・ゆう）：'65年山口県生まれ。企業取材とインタビューがメインのフリーライター。

読者の声 ネットの話はおもしろかったです。次はサイトの管理人による苦労話が聞きたいですね。無理だと思うけど、POWERTODAYの人をひとつ。（群馬県　とくめいきぼう）

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

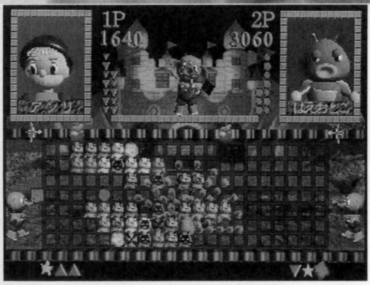
第三十便

『ぱっぱらぱおーん』

がっぷ獅子丸

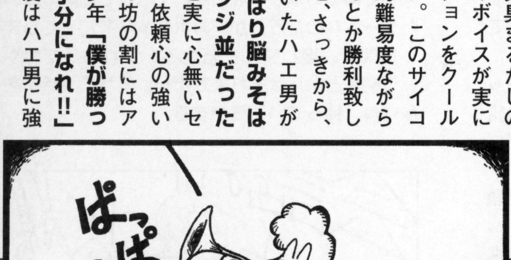
さてゲームのパッケージに殆どついてくる**アンケートハガキ**というものがありますよね。各社このアンケートハガキの取り扱いについては結構マチマチだったりしてコレでユーザーの満足度や傾向をきちんと分析しているメーカー様も多いですけど、データベース化もせず担当の引き出しに茶封筒に包まって**放置プレイ状態**という事態になっているのも実際のところ少なくありません。大抵のアンケートハガキというのはユーザー様に**切手を貼らせる**ケツの穴の小さいタイプが多いにもかかわらずワザワザハガキを送ってくれるというのは余程買った商品に対して言いたいコトがある場合が多く、従ってハガキの内容に良く5段階評価とかついてても極端に良いか悪いかという二分化されてしまう結果となります。しかしながら当の制作者と致しましては、やっぱりユーザーの反応が当然気になりますので一枚一枚結構真剣に読んじゃうモノですけど、ゲームに満足して戴いている方からの手紙はワリと簡潔に**「良かった」**とか**「感動しました」**とか書いてある場合が多いですが、その反対の方々の手紙というのは文庫本の文章のフリ仮名位の大きさでビッシリと恨みの言葉が綴られていたり、カラーペンでフォントカラーを巧みに使い分けてたりでやけにクリエイティブだったりします。先日とある美少女ゲームのアンケートハガキを見せて貰ったのですが、こういった傾向のゲームは特にユーザーの思い入れが強く、良くも悪くも更に評価が極端だったりしますけど、どれも購入動機が**同梱のトレカ欲しさ**というのは置いといて、その中の一枚のハガキが評価の項目全てに最悪のチェックが入り、コメントに一言**『もうこんなことはやめてください』**と書かれていたのが獅子丸的に大ヒットでした。さて今回は久々にサターンのゲームを紹介しようと思ったのですが、スミマセンまたこの会社のゲームになっちゃいました。(株)エコールソフトウェアの宇宙初パズルゲーム**『ぱっぱらぱおーん』**です。既に真鍋社長の名前の方が有名になりつつありますが、この会社も建築の世界ではいち早くCADを導入し業界的に相当のイニシアチブを手にしており非常に真っ当な側面を持っていながら、ことゲームに関しては、どうしてこうスプーキーになってしまうんでしょうか？　ゲームはファンタジーなお話仕立てで進行する対戦型パズルで取り説にストーリーもあるんですけど**『ある日、少年は毎夜夢で見ていたあの扉に向かって歩いていた。扉は、少年を誘い込むように開いた。そして、彼はその中に入っていった。不思議な世界に迷い込んだ主人公アンリ。そして彼の前に現れた、優しい象の**

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼任し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな32歳。



左右に相手をおしやる、というのはわかりやすくて良いアイディアなんですが……。

ぱっぱら。ぱっぱらは突然、レフリーをするといいだした。「僕、戦いなんかしたくないよ、なんの武器も持ってないし……」アンリは困ってしまった。ところが、この戦いとはパズルだったのです。次々に現れる敵たち、そして最後に待ちうける敵の正体は!? アンリは元の世界に戻ることができるのでしょうか……」あの、**意味わかりました？** 要するに、ぱおーんの世界に迷い込んだ、あまえん坊で依頼心の強い性格のアンリ少年が、ぱおーん城のレフリーかつ誠実で不正を嫌う性格のレフリーなのにタマひろいまでやってのける象のぱっぱらの案内のもと戦い（パズル）によって成長してゆくという流れです。ゲームルールは、対戦プレイヤーがそれぞれ左右双方より宝石状のコマを発射して一定数つなげると消滅し、連鎖による相手への攻撃・オジャマブロックなど、とっつきは悪くないんですけどこのゲーム、戦慄の難易度です。ゲームの肝は中央のラインを対戦相手のほうへ押しやることで、ぐずぐず連鎖を考えていると凶悪なCPUの怒涛の攻撃にあっさりゲームオーバー。ちなみにこのゲームにも3段階の難易度設定がついてるんですけど、僕には**全くその差がわかりません**ので誰か教えてください。タイトルからも窺える通りゲームの盛り付けはファミリー層というか低年齢層を意識したグラフィックイメージを狙っているようですが3Dモデリングされた主人公アンリ君からしてフォレスト・ガンプ系の絶妙な体型が実にイイ味をだしており、他の動物昆虫その他のキャラクターも子供らしさというより**大人げなさ全開の**グラフィックとなっております。ゲームをスタートさせると、プレイヤーを煙に巻いたまま理解不能のデモシーンが進行し、最初の対戦相手、能力がないのに威張り散らす**ヘビガブン**との対戦に突入。この対戦中にキャラクターが良く喋るんですけど**『どんなもんだい』『まいったか』『まいりました』**と、あまり意味もなければ社員臭まるだしの棒読みボイスが実にテンションをクールダウン。このサイコパス的難易度ながらもなんとか勝利致しますと、さっきから、見ていたハエ男が**「やっぱり脳みそはナメクジ並だったか」**と実に心無いセリフ。依頼心の強い甘えん坊の割にはアンリ少年**「僕が勝ったら子分になれ!!」**と今度はハエ男に強気なバトルを申し込みました。こんな調子で不思議時空に引きずり込まれたまま戦略性というよりは、とにかく無心でブロックを発射しつづける殺意の歯ごたえぎっしりなゲームシムテム。ある傾向の好事家の方々には確か過ぎる程の満足感を保証しますが、誰よこのゲームの制作者はと思ったらやっぱりスタッフが**『デスクリ』と同じ**でしたとさ。



画：南敏久

ぱっぱらぱおーん（PZG）
メーカー：エコールソフトウェア／機種：セガサターン／価格：¥4,800／
発売日：'95年11月22日

ギャルゲー世界遺産

橋本和明

第2回 清水代歩（NOëL）

メーカー：パイオニアLDC／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'96年7月26日

ゲーム批評はギャルゲーを日本が世界に誇る文化遺産と認め、ヒロインへの想いを永久保存します。

人との会話は、退屈を紛らわすのに最適だ。誰とでもいいから会話をすると、それだけで満足感を得ることができる。またゲームは、すでに作られた物語を僕らにみせてくれたり、感情移入することで、その登場人物になった気分で怒ったり、泣いたりと、感情を揺さぶってくれる。どちらも空いた心のスキマを埋めてくれる、寂しさを補ってくれるものだ。

しかしネットにおける対話は、相手が人であるかどうか、確実にはわからない。人であればコミュニケーション。ロボットであればゲームと分類できるだろうが、人かと思っていた相手がロボットだったらどうなのか…。今回紹介する本作は、そんな時代をぐっと先取りした先進的作品『NOëL』である。

・言葉のキャッチボール

このソフトはあまりにも完成度が高かったため、類似作品が他社から出ることはなかった。内容は、ソフトを立ち上げると独自のOSが起動する…未来をテレビ電話を通してのみ見ることのできるシミュレータだ。開始すると、海で出会ったシャギーの入ったロングヘアの女の子、カホちゃんから電話がくる。その後、すべては電話の会話だけで進行するから、完全に僕は彼女との会話に集中していく。このゲームの会話はネタが１つ１つボールになっており、話の合間に切り出す話題としてこちらから相手に投げるというシステムで、慣れるとあたかも喋っているが如く会話を進行させることができる。「言葉のキャッチボール」とはよく言ったものだ。

しかし、カホちゃんはちょっとでも気に入らない話題を振ると電話を切っちゃうし、彼氏は別に作るし、居留守は使うし、なかなか僕には媚びてくれない。ちゃんとカホちゃんを口説けていても、彼女は素直じゃないんで、そんな雰囲気をぜんぜん見せてくれない。しかし、それらの行動が妙にリアルで、会話中の、画面あふれんばかりに動き回り、身をのりだす彼女の仕草が頭にのこり、いつのまにか思い出の１ページにその名前が刻まれていた。自由に会話ができて、いろいろな思い出を落としていく。物語があるわけでなく、本当にたわいのない会話の積み重ねは、非常に楽しい思い出だ。彼女を作ることの最終目的が「結婚」や「性交」でない、純粋な学生恋愛を再び楽しみたいという欲求に応えてくれるのだから。

・ロボットかゲームか

さて、それから2年位経っただろうか。ポリゴンのカホちゃんに、マイクで声をかけると返事をしてくれるデスクトップツールが発売された。指示を与えるには、毎回「カホちゃん、XXX」と名前を言わなければいけない。この動きがまたカホちゃんそのものでかわいらしく、それからというもの、刷り込まれたように毎日名前を唱えつづけていた。

現在、ロボットのAI技術は完成されつつあり、僕らが生きている間にお茶の間に登場する可能性は非常に高い。しかし、それが実用化された時、人間が退屈を紛らわすことができるのは、会話の相手であるロボットなのか、それとも物語のついたゲームなのだろうか。カホちゃんを知ってしまった僕は、迷わずAIと答える。これもただのキャラ萌えといえばそれまでだが、何か違う感情を僕自身、持っている気がする。



イラスト：UGO

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

エロの星の名の下に 迫撃砲

南敏久

第3話『エナメルパニック!!』の巻

ジャンル：STG／メーカー：F&C／機種：Win95&98／
価格：¥6,800／発売日：2000年6月23日

えっ!? 旅？ んん〜忘れたなぁ〜っというか南サンここ最近仕事もお金もゼロに等しい状態で地球が地球が大ピンチ！ とてもじゃないけどのんきに旅なんかに出てる場合じゃありません。それはともかく小野サン編集長（そういえば数ヶ月前から三千円借りっぱなし。すいませんコレの原稿料出たら返します）に聞いたのですが何と今回のゲーム批評誌上ではシューティングゲームを一本も取り扱わないトカ。何と！ ひ、非道い、非道すぎるッ！ いくら今低迷してるジャンルだからといってそりゃあんまりですよ。ボクぁねぇ、『Ｒ・ＴＹＰＥ』が遊びたかったから2万４８００円も出してＰＣエンジン買ったんですよ。『ダライアス外伝』が遊びたかったから出社時間を1時間遅らせて毎朝ゲーセンに通ったんですよ!! そんな本来エロゲーよりもシューティング派（特にヨコ）の南サンはこんな現体制に反旗を翻すべく今回のエロ星でエロＳＴＧ『エナメルパニック!!』を紹介することを決意したのであります。

その内容ですが平凡なサラリーマンである主人公が通勤途中や会社内で出会った女のコ達（順に女子高生、ウェイトレス、社内メイド、コスプレ女）にふりかかる日常的危機（順に痴漢、クレーマー、セクハラ、酔っぱらい）から彼女たちを助けようと思った瞬間、ギシャーンバリバリと閃光が走り何の脈絡も無く某『レイストーム』風ＳＴＧ（ロックオンレーザーの爆風に敵を巻き込んで倒せるのがミソ）をやらされるハメになる……といった不条理モノ。ＳＴＧ部分の難易度がＥＡＳＹ〜ＨＡＲＤと上昇するにつれて助けた女のコとのＨシーンもよりすけべぇなものに進化していくのですが、「ＨＡＲＤ」で地上物が自機の真下から平気で弾を撃ってくるのは難易度どうこうよりもこりゃ反則でしょ。すげぇムカつく。あと自機が操作を無視して画面右側に流れていき自ら敵弾に当たりに行ってしまう事がシバシバあったのですがこれはバグなのか難易度なのか南サンの買ってきた糞パッドのせいなのかは今もって解明されていないミステリアス・アンビリバボー。

エロ部分ともったりしたＳＴＧ部分に何の関連性もないのはいくらやっつけ仕事だといっても程があると思うのですがエロＳＴＧといえば昔仕事場にバイトのカシワギ君が持ってきた『女体帝国メコメコ』の方がよっぽどオモシロかったです。スーファミの『デザエモン』で制作したドクロ付きポ○チンがブ厚いモザイクに阻まれたオ○コや死ぬほどクソをひり出す女のアナルを撃つ下品ＳＴＧ。これ、誰か遊びたい人。



潔いまでにSTGと絡んでいないエロシーン。ちなみにSTGは『30％レイストーム』ってカンジ。

南敏久（みなみ・としひさ）……1973年生まれ。フリーの特殊造形業＆怪獣博士。それにしても映画『さくや 妖怪伝』に登場する妖怪の造形はあまりに非道いと思いませんか？ 専門学校時代の同級生が毎日新聞社から『妖怪事典』を出していてビックリしている昨今、ワタクシも『すごいエロゲー烈伝2！』ではない本（けどエロ系には変わりなし）を近々出す予定。どうなることやら。

クリエイターの原体験　第18回

「何をお気に召したのでしょう？」という感じです（笑）



有限会社クネップ 代表取締役　黒柳陽子

『たまごっち』のキャラクターデザインをし、その後『戦国TURB』を制作。独特のデザインを生み出す黒柳氏のアイデイアの元は何なのか？

―お生まれは東京と伺っておりますが、東京のどちらですか？

黒柳：中目黒です。

―子どもの頃からああいう絵を描かれていたんですか？

黒柳：子どもの頃はピアノを弾いていました。すぐ止めたんですが（笑）。自分から進んで病気になったり、怪我をしてさぼることに情熱をかけていたんですよ。あるとき骨折してずっと弾けない期間があって、せっかく誰よりもうまく弾けていたものが、誰よりも下手になっちゃった。

絵についてもですね。子供の頃は子供にしては器用という程度に描いてて、大人になって、全体のバランスが上がってくると駄目、なにをやらせても駄目ということになりました。その後ややあって今の絵に（笑）。自分はベストな線と思ってやってます。昔はもうちょっとイラストっぽい絵で、わりと暗めの絵を描いていました。キャラ絵っぽくなったのは最近かもしれません。

―描くときは手描きなんですか？

黒柳：手描きとかマウス、タブレットとか。

―パソコンはどのくらい前から使われているんですか？

黒柳：18歳くらいの頃からですね。

―最初に購入された機種は？

黒柳：最初はマックⅡです。機械類が好きでコンピュータというものが昔から欲しくて。それはまた幼児の頃の話になるんですけど、病院ばかり行って、周囲から「死ぬ死ぬ」って言われていたのですが。

―お体が悪かったんですか？

黒柳：悪いというか変だったようです。「基準値と大幅に違う数値が」とか。どこが悪いっていうのはあんまり聞かされないんで…。

―体を動かすだけなら問題なかった？

黒柳：いや、動かないです。2歳くらいになっても歩かないから心配されて病院に行ったくらい（笑）。そこでインターンの学生や患者さんに「死ぬんだよ〜」と言われて。真に受けはしませんが、人はどうせ死ぬし、親より早く死ぬ場合なるべく記録を残そうという気持ちがありまして。そのために自分自

読者の声　いろんなライターさんが書いてるのは結構ですが、寄りかかっちゃダメでしょう。雑誌としての統一性に欠けるのが、ここ1～2年の批評の弱点。みんな言うけど、このままじゃゲーメストになってしまいますよ？（宮城県　カルロストシキとオメガブースト）

身を作りたいというのもあった。子供ながらの独自の調査で当時の予算と技術レベルでは「人工無能」みたいなものしか。自分と同じような反応が返る程度のシステムでデータ量を蓄積していくしかないと。それでも親は嬉しいかなって。

——そういう思いを表現するためのツールとしてマックを買われた？

黒柳：（笑）マックはですね、大人になってから、人から薦められたのもあったんですけど、インターフェイス（デザインまわり）がかわいいじゃないですか。でも、結局使わなくて。よく使ったのはPC-98です。

——使いやすさが違ったんですか？

黒柳：もう全然違いますね。今もDOSマシンを使っているんです。

——一般にデザイナーの方って、マック派ですよね。マックの方がインターフェイスが使いやすいと言われがちですが。

黒柳：マックの日本語フォントはかわいいんです。「大阪フォント」や「へた字」というフォントがあって、自分でもフォントを作れるし、そこがかわいらしさだったんですよ。あとアイコンが作れたりだとか。でもマックは中身がブラックボックスだから何かあった場合お手上げになっちゃう。改造できないし。知り合いに聞いてもマック使いはオタクじゃないからあまり解決しない。それがMS-DOSならコマンドを直接打てますし、中身もある程度は把握できます。それが「わかりやすく」て「ユーザーフレンドリー」なことだと思いました。それにDOSユーザーはオタクも多いし色々聞けます（笑）。

——そういうパソコンを取り巻く人間関係は、どのようにできていったのですか？

黒柳：ネットワークですか。パソコン通信。

——パソコンをお買いになってすぐに通信を始められたんですか？

黒柳：「パソコン買ったら通信だろう」と思いました。「iモード買ってインターネット」みたいな感じですかね。すぐに某大手ネットに入会しました。

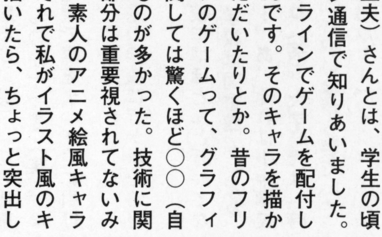
——作品をパソコン通信上で発表されたりとか。

黒柳：はい。『戦国TURB』の増谷（正夫）さんとは、学生の頃パソコン通信で知りあいました。彼はオンラインでゲームを配付していたんです。そのキャラを描かせていただいたりとか。昔のフリーウェアのゲームって、グラフィックに関しては驚くほど○○（自粛）なものが多かった。技術に関係無い部分は重要視されてないみたいで。素人のアニメ絵風キャラとか。それで私がイラスト風のキャラを描いたら、ちょっと突出したものになりました。

　増谷氏はBio_100%というゲームつくり飲み仲間の一人で。当時ネットやってるのにオタクじゃない感じの、遊びの方に向いているような人達と夜な夜な飲んで「就職どうしよう」「卒業どうしよう」みたいな話をしながらゲームをつくってました。そのときの集中力はすごかったです。朝まで飲んでいるのに「じゃぁこの話をつくるから」って、寝ないでその日の昼までにはプログラムができていたりとか。わたしもその頃はぜんぶドットを手打ちでやって、もうこーんな（うねうねとした）動きをつくってました。変身シーンとか。1ドット幅の尻尾がうにゅーんとかなってたりしたんですけど（笑）。そういうのは、いまはちょっと面倒で大変です。

——発表の場はパソ通だけだったんですか？

黒柳：それが'92年と'95年に、アスキーさんからまとめて『Bio_100%ゲームコレクション』という二冊の本を出させていただいたんです。他のフリーウェアに比べてゲームのクォリティが突出してとかなんとか。Bio_100%のゲームは毎月のようにアスキー本誌に載っていました。



独特の世界観を見事に再現してしまった問題作『戦国TURB』。妙な味わいです

読者の声
この本は今回初めて買いました。ゲームやハードに対しての批評は冷静かつ建設的にみているのには評価できました。コナミの動向に対して、編集者の皆様がどう思っているのかが聞いてみたいです。（茨城県　おったぽん）

――それが『戦国TURB』に繋がっていった。

黒柳：あれは作りたくって作ったんですけどね。

――自分の記録を残したいとおっしゃってましたが、それにあたる作品ですか？

黒柳：作品は作者を投影するというじゃないですか。登場人物はぜんぶ自分。自分の勝手なところとかずるいところとか、責任感が強いところとか、極端に抽出してキャラの中に入っている。この世界の法律は自分の理念というか、自分の哲学が作品世界の中の法律なので、そういう意味では自分の脳の中の記録にもなっていますね。でも人と作ってるんで（笑）。しかも元は人（増谷氏）が書いてるんで（笑）。

――本当はぜんぶ一人で一から十までつくりたい？

黒柳：わたしは元がないとダメなんです。うわーばらした。

――誰か引きだす人がいて…という感じですか？

黒柳：歴史に名だたる逸話を、原典がわからなくなるくらい変えて、でも見る人が見たらわかっちゃったり。パロディと言われるものもつくりましたが、評判が良くてオリジナルを超えられれば…そういった形でいこうかと。

――パロディっていうよりも、もっと純粋な反応のような感じがしますね。

黒柳：そうですね。自分だったらこうするっていう。自動出力ですか。

――それ、「自動書記」って言います。

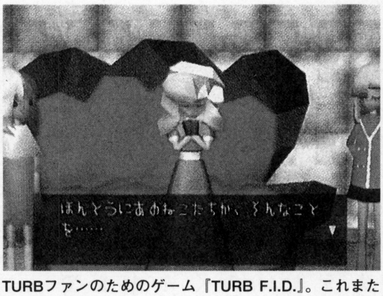
黒柳：？　仏像を彫る人が、神が降りてくるまでは必要最小限の生活の動きしかしないけれども、それは降りてくるのを待っているんだ、みたいな。

――つまり、黒柳さんは依代みたいなものだと…。

黒柳：ということを言われるんです。いつもねてるから。

――作風に関して、どういったところが評価されたんでしょう。

黒柳：ああ、こっちが訊きたいですね。「どのあたりがお気に召されましたでしょうか？」という感じです。勿論自分はすごくいいと思ってやっていますが、昔から評価が様々で。「これはいい！」と言ってくださる方も全体の何％かに過ぎなくて。大半はもう黙っちゃうか、怒るか（笑）。「この仕事をナメてんのか」って（笑）。なにしろ定規で線をまっすぐに引けないんで。



TURBファンのためのゲーム『TURB F.I.D.』。これまた妙な内容です。

――美術系の学校に行かれたことは？

黒柳：学校にはほとんど行ってないです。学校は図書館でしたね、サボりで…。あ、それは小中学校の話ですね（笑）。大学時代は「時間がない」といいながら寝ていて。

――最近はフリーでイラストや広告のお仕事もなされていますね。

黒柳：バンダイの『たまごっち』を企画・制作したウィズという会社に所属したこともあったんですが、遅刻欠勤が酷くてもう使い物にナラン！っていう感じですか。来ないし仕事もやってないみたいだし（一同笑）、他人の仕事にはケチをつけ（笑）。『たまごっち』は初めて自分が認められたと思って割とがんばってクビになってます。夜中に仕事してたんですけれど、他のみなさんにしめしがつかないんで駄目だったみたいです。最初はすごく大事にしていただいていて、特例として遅く来ていたんですけれど、ついにって感じですか。もう「しかたがない」。しようがないですね。

――職歴も支離滅裂とか。過去にこだわりを持たれた仕事はありましたか？

黒柳：こだわったところは駅から近く。ルーチンワークは記録に挑戦してました。でもすぐ眠くなっちゃう。ほんとは物をつくりたい……むにゃむにゃ。

――初めてのご就職はいつごろで

読者の声　グラフで、ストーリー性、操作性、ロード時間、グラフィックなどを表してほしい。特にクリア時間を知りたい。また、ページ数を増やして批評文を長くしたり、プレゼント企画もやってほしいです。ソフトメーカーひとつを取り上げての徹底批評とかも。（大阪府　Venus）

すか？

黒柳：就職を前提に雇ってくださったのはウィズさんが初めてじゃないでしょうか。あと、その前にリクルートさんが。個性を大切にしてくれるじゃないですか。就職を薦めてくださったんですけれど、ドクトクの雰囲気がちょっと。業態に魅力を感じて「勧めようかな」って思ったのは、ウィズさん。

――それまでは就職されようと思われるところはなかった？

黒柳：「就職したり結婚したら終わりだ」という思いはありました。

――じゃあ、アートと関係ない仕事についちゃうとかは…。

黒柳：同じ時間に起きられないんですよ（笑）。今日七時に起きたら明日も、というわけにはいかないんですよね。夜更かしもしますし、たくさん寝るし。その辺に関してはなんとも弁解できません。学校も行かないことが多かった。「病院に寄ってから行きますぅ」とか色々、苦肉の策を（笑）。

――ウソをついてた？（笑）

黒柳：いや、それが熱が出るような子だったんですよ（笑）。なんか変な液体を吐いたりとか。

――また幼児期の話に戻りますか。それって今で言うところの「不登校」ですかね？

黒柳：ああ、そういうのだって言われたら反論できないですよね。



黒柳陽子
パソコンでフリーウェアのゲームをいくつか開発した後、（株）ウィズに入社。『たまごっち』（発売はバンダイ）のキャラクターデザイン、初期の仕様、パラメータ設計などを手がける。その後（有）クネップを設立し『戦国TURB』をリリース。直後に『戦国TURB Fanfan I♥me Dance-doublentendre』をリリース。現在はi-mode用のコンテンツ制作、新しいキャラクター制作、キャラクターグッズの監修、デザインなどをしている。

「怠けたいんだ」って思われて、親からもすっごく怒られて、家から放り出したりとかされていましたよよく。でもそのまま死んだようになっているんで、結局は勝つ！（笑）

――「死中に活」ありという。

黒柳：ほんとうに天井からヤリがびゃーっと降ってきたら逃げると思うんですよ。あと、私の大好きなクランプスが公演に来たら、朝五時でも起きると思うんです。魅力が対象に対して少なすぎるっていう。自分も疑問です。会社も学校も、行けばバリバリ働くしこんなに楽しいのに何で？ と。だから不登校とも違うかも。単に寝たいという……

――最近は『ドキパクきのこ!?』などの、iモードゲームのキャラデザインを手がけられていますね。

黒柳：営業というものをしたことがなくて。できないんですよ。「だめだだめだ」とたくさんいわれてきたので、持ち込みをしてもぜんぜん相手にされなかったんです。これは営業をするのは逆効果だろうと思って、私は職人ではないのでこっちからこういうことができますよというには幅が狭過ぎる。アーチストだから向こうから自分のカラーを求めて依頼が来て初めて仕事になる。

――話がとっ散らかったままですが、そろそろシメに入ります。どうでしょう。今後もヤリが落ちるまで寝てますか？

黒柳：それが寝てる場合じゃなくなってきたんですよ。いままではわりと仕事がなかったんで数少ない貴重な仕事なのになに寝てんの？ でもまあギリギリまで寝てみたいな気持は自分でもあったんですが……そういう場合でもなくなってきて。びっくり仕事目白押し。売れるといいですね。今某会社のまだ言えないような仕事や『ドリキャスマガジン』の連載のお仕事もいただいているんですが、自分の絵や文を眺めてると何時間でもうっとりしてしまいます。（笑）

――忙しいなりに楽しい？

黒柳：こんなに好きなようにできる世の中がくるとは思いませんでしたね。

（聞き手　矢本広・佐藤哲朗）

矢本広（やもと・ひろ）：夏コミでメスト本を出す予定。12日の東Ａ26ａ「ゲームのコトバ」でお待ちしてます。
佐藤哲朗（さとう・てつろう）：ライター＆エディター。72年製。オンライン書店bk1のエディター、レビュージャパンのエディターなどをして調子にのる毎日。

読者の声　読者コーナーがヤケクソみたいなのが、身もフタもなくて良かった。いきなり見たときはどこのペンギンクラブかと思ったけど。マンガもコメントもなげやりなところが最高!!　これならば読者コーナーの増ページを期待したい!!
（岩手県　社友会）

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンや
▼グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

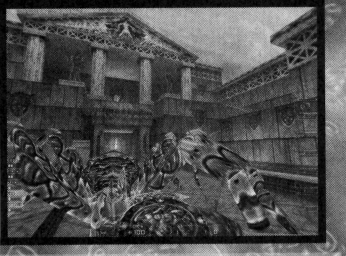
Writing by 在鳩飛雲

血みどろ指数　0　250　500　750　1000

746殺

Sacrifice 獣誤

大刀～DAIKATANA



ダラダラドロドロ血みどろコラム。蚊に刺し殺されて15回！

いやぁ…なんだろ？　この訳の分からん忙しさは？　だって、もう夏だよ、夏！　この原稿が載る頃にゃ、もう夏も終わりだ。♪だのに～な～ぜ～…俺の頭の中じゃ、まだ正月明けくらいの気分だ。こんなセーカツしてたら、寿命が短くなるぞ、オレ。

さて、寿命が短いと言えば、なんと言っても『ＤＡＩＫＡＴＡＮＡ』のミヤモトさんである。なに言ってんのかわかんねぇって？　いや、そりゃキミが『ＤＡＩＫＡＴＡＮＡ』をやってないからさ。ちょっとでもプレイしてみりゃすぐ分かる……。

知らんヤツは知らんだろうが、『ＤＡＩＫＡＴＡＮＡ』は数年越しでアナウンスされ続けてきた「鳴り物入り」の超大作ＰＣゲームである。なにしろ『クェイク』を作った男と『デューク・ニュッカム３Ｄ』を作った男が、それぞれの古巣を飛び出して、一緒に設立した会社（イオン・ストーム）の第一回作品だ。

これが期待せずに居られるだろうか？　そう、例えて言うなら、ゲイリー・カーツ製作、ブライアン・ジョンソンＳＦＸ、マーク・ハミル主演『風の惑星』を期待していた頃のようなもんだ。オレたちゃ待ったさ、何年だって。雨の日も、風の日も…。そして遂に『ＤＡＩＫＡＴＡＮＡ』を手にする日がやって来た！

ゲームをスタートするとイキナリのヘン過ぎるキャラ劇。謎の男トシロー（三船か？）・エビハラによって語られる刀匠ウサギ（セーラームーン？）・ミヤモトと世界を変えるほどの力を持つ「大刀」の逸話、そしてミシマ（『金閣寺』？　それとも『鉄拳』？）・コーポレーションによる世界支配……。いいぞ、いいぞー！　まるっきし壊れまくりの日本観が実に小気味良い。そうこうする内、やっと主人公ミヤモトはエビハラの死体と一緒に棺桶の中に潜んで、死体回収車で敵地に潜入。……ふぅ。やっとここからが本番だ。

ところが、1分後に俺は恐ろしい事実にぶち当たった……。異様なまでに難しいのだ。難易度は「RONIN」、「SAMURAI」、「SHOGUN」の3つから選べるが、俺はためらわずに「RONIN」を選んだ。海の向こうの「HARD」は本気でハードだからだ。しかし、それでもだ！　一番簡単なはずの難易度で、開始後たったの1分で〝蚊〟に殺されてしまうなんて誰が予想しただろう！

気を取り直して再挑戦するも、数匹目の蚊に殺される……。おまけにアイテムを取らなければ、好きな場所でのセーブもできない。やっと数匹の蚊を倒して進むと、今度は蛙にやられて死亡。蛙にやられながらも、なんとか先へ進めば、今度は無人砲台の攻撃で、哀れミヤモトは木っ端微塵……。さらにその先にはワニと巨大なこうもりが……。

正直に言おう！　ゴメンナサイ。俺はやっと初めての人間に会ったばかりです。この先何年かかればクリアできるのか、俺にはまったく予想すらできません。それまでにミヤモトさんは何度死ぬのか？　彼の寿命は圧倒的に短過ぎないだろうか？

PROFILE　在鳩飛雲：やっとひと段落のコンシューマー企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。非ゲームHP（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）をもってるが、忙しさにかまけて全然更新してない…。

大刀～DAIKATANA（3DSTG）
メーカー：アイドス・インタラクティブ／機種：Win98&95／価格：¥8,800／
発売日：2000年6月30日（日本語版）　http://www.eidos.co.jp/

Written By タニグチリウイチ

第8回 Not Digital

Jバスター

やっぱ「ドゴーン!」じゃなくっちゃね。と言って通じる世代がどこら辺までかは定かじゃないけれど、30代のマンガ好きだったら「銃の発射音は?」と聞かれたら、たいていはこう答えるんじゃないだろうか。

出所は平松伸二のマンガ『ドーベルマン刑事』。ハミダシ者の刑事が凶悪だったり強大だったりする敵を叩き潰していくストーリー、なんて聞くとありがちだけど、『ワイルド7』の昔からマンガに小説にドラマに描かれて来たハミダシ刑事モノの中で、『ドーベルマン刑事』にあって他になかったものがある。それは主人公の加納錠治が持つ拳銃「ルガー　スーパーブラックホーク」から発射される、44マグナムの強烈な破壊力。「ドゴーン!」と発射されたマグナム弾が、自動車のエンジンブロックをぶち抜き、コンクリートの壁をぶち抜いて敵を倒すシーンに、男の子たちは銃の力で敵をねじふせる快感を覚え、いつかは持ってみたいな「44マグナム」と思ったものであります。日本じゃかなうはずがないけれど。

だったら外国に行って撃って来ればいいじゃんと言うけれど、これには英語の壁ってのが立ちふさがる。ああ情けなや。それでも引きずるのが情けない人間の哀しい性。弾が出る玩具を見るとついふらふらと手に取ってしまう癖は20年経っても直らない。今回、その迫力に魅せられてふらふらと手にしてしまったのがタカラの「Jバスター」だ。

全長38センチは「スーパーブラックホーク」と大差ない。だが口径が違う。指1本を突っ込めるくらいの44口径に比べて「Jバスター」の口径は約3センチ。弾丸もそのサイズに合わせた太さがあって、エンジンブロックどころか戦車の分厚い装甲だってぶち抜けそう。極太の銃身の先からのぞけるマズルには、弾丸を真っ直ぐ、遠くへ飛ばすために不可欠なライフリングという螺旋状の溝が刻まれていて、性能の高さを現している。

いざ出陣、悪を「ドゴーン!」しに行こうと「Jバスター」を手にして立ち上がって気が付いた。弾丸を装填するシリンダーがない。オートマチックの拳銃なのかもしれないとマガジン(弾倉)を探したけれどこれもない。弾はどこに込めるのさ。説明書を見て驚いた。「①スクリューバレットをエアロバスターのマズルにセットします」。これは種子島だったのか。

まあ良い、先込めで連発不可能な種子島式火縄銃だって戦国時代には画期的な兵器だった訳だから。で火薬はどこに詰めるんだ? 再び説明書。銃身の先から弾を押し込めている絵があって「②スクリューバレットを奥までしっかり押し込みます」と説明があり、続いて構えた「Jバスター」の後ろを引っぱり出してる図が載っている。「③図のようにエアロバスターを構えて、トリガーを後ろにスライドします」。ふんふんそれで。「④トリガーを強く押すとスクリューバレットが回転しながら発射されます」。これって……空気鉄砲じゃん!

「実用新案出願中」だけあって、ライフリングとスクリューバレットの組み合わせが生む弾の直進性や飛距離は、竹筒の先っぽに丸めた新聞紙を詰め込んだ空気鉄砲よりはるかに高くて長い。でもねえ。銃と言えばやっぱり「ドゴーン!」で少なくとも「ズキューン」で絶対に「シュポーン!」じゃない。だいたいこれじゃあ1発1発、弾を込めなきゃいけないから、敵に囲まれると加納さんちょっと大変だ。それなら大丈夫? マガジンとスコープを開発中? 組み合わせれば連射だって狙撃だってオッケー? 素晴らしい、さすがは「JBA研究所」。せっかくだからできればやっぱり男の子に憧れの、「ドゴーン!」という音"だけ"でもでる仕組みを開発してやってはくれないか。

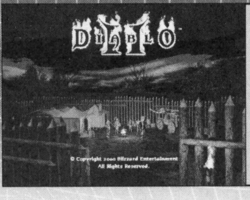


Jバスター(タカラ)/価格:¥1,980/発売日:2000年7月下旬
Jバスター エアロバスターⅠ(ガンメタ)とⅡ(パープル)がある。バスターグリップR、F、スクリューバレット、ストラップなどアクセサリーも充実。

タニグチリウイチ:1965年生まれ、ライター、レビュアー。「東京キャラクターショー」は終わったけれど「ゼロコン(日本SF大会)」に「コミケ」に「ワンダーフェスティバル」と続くオタク系イベントに体力と財力が続くか心配。「電撃アニメーションマガジン」でブックレビューを連載中。実は新聞記者らしい。http://www.asahi-net.or.jp/WF9R-TNGC

岡元 建三 PRESENTS 洋ゲーNETWORKS

第5回 DIABLO2



ジャンル：RPG
メーカー：カプコン
機種：Win95&98&NT4 SP5&2000
価格：¥8,800
発売日：2000年7月1日（英語版）
9月日本語版発売予定

公式サイト
http://www.blizzard.com/diablo2/

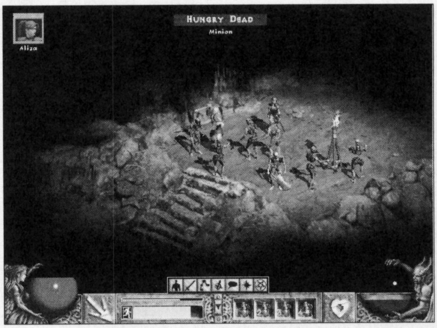
6月30日、その日の夜中は蒸し暑い夜だった。夜中の12時から『DIABLO2』の発売のため、友人らと電気街秋葉原に向かった。予約もしてるし、PCゲームでそんなに並んだりしないだろう。そう高をくくって、秋葉原の駅から一路お店へ。大通りに出てあちこちの店屋の明かりが照らしていたのは人、人、人の行列であった。茨城から車を飛ばしてきた人や、バイクの後ろに乗ってきた来た方などがいることに驚きとまどい、そこかしこから聞こえる、オレはこう遊ぶぜ熱気も加わり、うだる暑さにへとへとになりながらも1時間すぎやっと購入。ドラクエ買うのも並ばなくてよくなったこの頃に、久々に見るお祭りのようなその場の雰囲気は、わくわくドキドキするようなゲーム熱を発し、私もその熱に当てられていた。少し興奮気味にさあ、家帰って遊ぼうかなと思いながら、なにげにふと道の片隅に目をやると、ああ、いるじゃないですか。ノートパソコン持参道ばたプレイ、実況モード。子供がプラモを買ったその場で、バリも取らずにがりがり組み立てちゃう青空模型ならぬ、終電終わっちゃった徹夜組までいる始末。『DIABLO2』が熱狂的な盛り上がりにつつまれ上陸した夜だった。

ネットワークRPGというジャンルを築いた、前作『DIABLO』の続編である今作『DIABLO2』。その内容は、操作感はほぼそのままにその後のストーリーをマルチプレーの中でも体験できるようになり、魔法系をスキルとして選択式修得技としキャラクターそのモノの能力に個性を持たせ、前作以上に豊富な武器や装備とあわせ、キャラクターメイキングにかなりのバリエーションがもてるようになっている。さらに、武器や装備をプレイヤー自身がチューニングする事が出来たり、新たなアイテムを作り出すことさえも出来るようになっており、ゲームを通して人がはまる、中毒性ある要素をこれでもかと 言わんばかりに盛り込んでいるのである。今回バトルネットサーバー内にキャラクターデーターを残す接続法も取られており、前作のようにチートが蔓延という事態もなく、鎬を削った成長が楽しくもある。

一回のクリアではとうてい語り尽くせないほどに知りたい・集めたい欲求は膨らむばかり。オリジナルキャラクターが武勇伝を見せる、テキスト型RPGにはないドラマティックなフィールドに、リリースして間もない今、すでに世界的に常時6万から8万人のプレイヤーがアクセスし、5万以上のゲームがクリエイトされているのだ。寝てもさめても夢を見てるような、そんな状況が世界的に起きているのだろう。

あわせて、ネットゲームの生命線である接続回線状況も常時24時間接続可能な、NTTによるIP接続や、CATVなど整備が拡張し、料金も以前からは考えられない安い料金で固定制となったこともあり、これから始めてみようと思うユーザーにも優しく手軽に出来るシステムになりつつある。

これを書く現在、『DIABLO2』はバージョンが1.02に上がり、ゲームがよりスムーズなモノになるよう修正が加えられている。7月末にMAC版、9月には日本語版もリリースされようとしている。前作を知り尽くしたと思える人でも、この面白さの深淵にはなかなかたどり着けないだろう。悪夢はまだまだ始まったばかりなのだ。



ダンジョンに潜む悪鬼の群。重苦しい雰囲気はいささかも失われていない。

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVERQUEST』に夢中。

隔月刊

パソコン批評

8月号 好評発売中!!

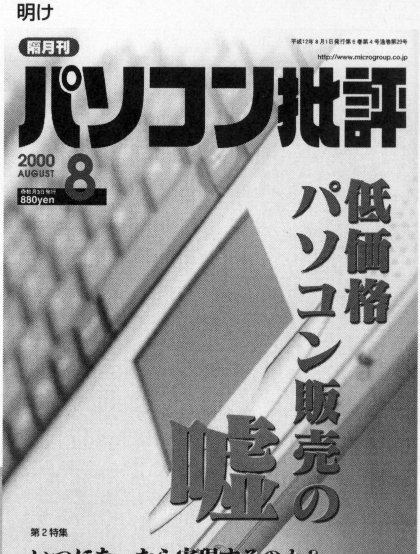
奇数月3日発売　A5判
132ページ　税込880円

低価格パソコン販売の嘘

ノートパソコン購入記　格安ノートを探せ/買えない低価格パソコン　小売店の現状/低価格パソコンは得なのか？/大手メーカーの低価格パソコン/低価格パソコンの販売方法とメーカーの目的/メーカーのパソコン販売に対する取り組み方/低価格パソコンの販売方法に嘘はないのか？

いつになったら実現するのか？ 高速・常時接続インターネットサービス

電話回線を利用した高速・常時接続インターネッサービス　ADSL/今年の注目インターネットインフラ　無線インターネットサービスとは？/高速通信のダークホース CATVインターネットの可能性/インターネット常時接続がもたらすネットワークライフの新時代/高速回線が実現する　ストリーミングコンテンツ/日本におけるIP接続サービスは満足できるものなのか？/「高速・広帯域」、「常時」接続時代の夜明け



ソフト&ハード批評

デジタルカメラ　IXYデジタル/フラッシュメモリドライブ　Thumb Drive & IDE FlashDisk/2D･3Dグラフィックアクセラレータ　3D BLASTER GeForce2GTS/MP3対応ポータブルCDプレイヤー　リンガマスターＣＤプレイヤー/IPルータ　NetGenesis4 Std/PCカード型携帯端末　DataSlim2/CFカードリーダー機能付きMP3プレイヤー　KANA2000/オペレーティングシステムソフト　BeOS R5/CDデュプリケートソフト　CloneCD

編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル1F
Tel 03-3206-1641（販売営業部）
Fax 03-3551-1208

こんなに面白いのに、なぜ売れないのか!?

複眼視点

Produced by 武田丸男

セガ3期連続赤字の大きな原因となったDC。このハードの現状と未来を斬る！

第5回『ドリームキャストの明日』

ユーザー代表

【通信ソフトの充実を！】

（ヒロシ　21歳　専門学校生）

セガ・ドリームキャスト。

素晴らしい性能とインターネットへの接続機能という武器があるにもかかわらず、その素晴らしい売上（？）のおかげで会社は3期連続の赤字という悲しいハード。

サターンのレールから代わろうとしたにもかかわらず、結果的にソフトラインアップはアーケードの移植作が中心。違うのはNAOMI基板を利用しているため、移植ではなく完全に同じものを、素早く発売できるという部分。

結局はサターンと大差のない、ヘビー、コアユーザーのためのハードだといえます（俺は好きなんですけどね?!）。

で、コアユーザーにしかウケないなりに、一生懸命頑張って徐々に売上を延ばしてきました。ソフトのラインアップも、少しずつ充実してきました…。

しかし、そこにPS2の登場。先代PSとの互換性を持たせ、ユーザーだけでなく、成功イメージ、ブランドイメージまでも引き継いで登場！　誰もがDCの未来に暗雲を感じたことでしょう。

しかし、DCでの大きな売りでありながら、まだPS2でメドが立っていない機能がありますね。そう、ネットワーク機能です。

全国どこでも自宅でゲームが対戦できるという通信機能。まだ色々問題はありますけども、可能性と賑わいを見せています。

また、ゲームをやっていて解らないことがあったり、詰まってしまった時などには、攻略のページを検索して解決できる、という新しいアイディアもあります。

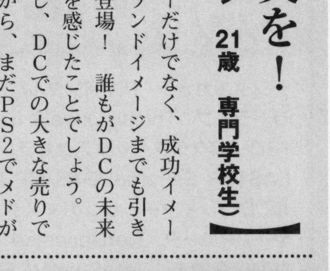
パソコンを使ったことがない人でも、本当に気軽にインターネットに接続することが可能です。

ネットワーク接続機能という結構な強みがDCにはあります。そして、セガを中心とした関連企業もようやくネット事業への覚悟を決めることができたようです。

今まで通りソフトで勝負したとしても、サターンと同じ道を歩むだけと思われます。ソフトメーカーとしてのセガは、とても凄い！と皆が知っています。斬新な発想からなる今までの名作の数々がそれを物語っていると思います。

矛盾があるかもしれませんが、ハードメーカーとしてのセガとソフトメーカーとしてのセガ、という覚悟の決め方。そして、双方が「DCだからこそできること」を考えていくのが、未来へ繋がる唯一の道ではないでしょうか。

DCというハードは、まだまだ未知の面白さが秘められていることを見せて欲しいと思います。



イラスト：はやのん



メーカー代表

【自分の道を歩く、ということ】

（タケリン　41歳　業界歴11年超）

'98年11月、優れた広告作品としても話題になった、湯川専務とタッキーが登場した自虐的なCMが人気になり、（一見）華々しくDCが世の中に登場した。そして半導体メーカーの歩留まりが悪いため、年末商戦に対して出荷／販売計画に大幅な狂いが生じ、スタートダッシュが出来なかっただけでなく、その後のDCの販売にも悪影響を及ぼしてしまった。

以上の2点がDCが語られる際に一般メディアで報道されてきた概要だろう。そして、このことは、スタート期のDCの有り様として、今後も折りに触れ紹介されることだろう。

しかしながら、真実、というか、事実はそうだったのだろうか？

当時（まだ1年半前のことでしかないが）テレビゲーム関係者の多くは、あのCMを「会議室の内部では受ける（＝スポンサーの了承が得やすい）CM」「何を伝えたい（＝DCの機能説明ナシ）のかわからないCM」の典型として話題にしていた。加えて「『あの人』が広告に携わった商品は絶対に売れない』というジンクスもあわせて話題となっていた。

さらに「半導体メーカーの歩留まりの悪さ」に責任をかぶせることで「ソフト数の少なさ」から社会の関心をはずすことに成功したが、「計画通りに半導体が出荷されていたら、DCの話題／寿命はもっと短かったのでは…」とも言われていたのだ。

セガサターンで形成した独自市場と、伝統のアーケード系ゲームから離れ（たようにして？）、旧来からのコアファンを困惑させながらも、ライバルメーカーが創出したライトユーザー市場をターゲットにDCは登場した。その結果18ヶ月後に現れた結果は、周知の通りである。高尚なマーケティング理論を持ち出すまでもなく『自分の道を見失った』ことに原因があるのは明らかだろう。

DCにとっての自分の道＝それは、70億円と5年以上の歳月を投じて大作ゲームを作ることではなく、ハードの強みである「ネットワーク環境」を活かすことに他ならない。ネットをフルに生かしたソフト（ゲームに限らず）の企画／開発にこそ「自分の道」があるはずだ。

今後、パッケージソフトの市場において覇権を奪うことは、相当な困難が待ち受け、不可能に近いことだろう。オリジナリティ溢れる企画力、優れた開発力を持った同社の今後に期待するところ「大」である。

両者を俯瞰して…

'98年の年末、折からの「インターネット・ブーム」の波に乗って華々しく登場した感のあるDC。話題を呼んだCM。そして、何が出来るのか良く理解できないけれど、確実な将来性が見えそうな「ネットワーク環境」。それまでの家庭用ゲーム機にはない「ネットワーク機能」を標準装備したマシンの登場には、業界勢力分布図を書き換えてしまう勢いが見られた。それが、わずか1年半ほど前のこととは思えないほどに「ゲーム業界」の波は大きいものだ。

セガ社の「3期連続の大幅赤字」「開発部門の子会社化」そして「社長交代」…。しかしながらネットワークは確実に成長し、社会に浸透していくのは間違いない。パッケージソフトの市場にも今世紀中に「目に見える影響」が出始めるだろう。ゲームというカテゴリーにこだわることはない。DCによる、DCならではの、まったく新しい環境／市場を創造してもらいたい。ぜひ！（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告・デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

本当にテレビゲームが人を殺すのか？

複眼視点2

Produced by 武田丸男

少年による残虐事件が発生する度に、一般マスコミでゲームバッシングが繰り返されている。ゲームが人を殺すのだろうか。

特別編 一般マスコミのゲーム批判について

ユーザー代表

責任転嫁をするな！

（ヒロシ　専門学校生　21歳）

「ゲーム感覚で殺人を」等々、未成年による凶悪事件が急増していることから、なにかとヤリ玉に上がるのが「ゲーム」「バーチャル」という語群と環境。

30代以上の自称良識人達は、口を揃えて「ゲームの仮想現実ではなく、リアルなものに学べ」というようなことを述べる。

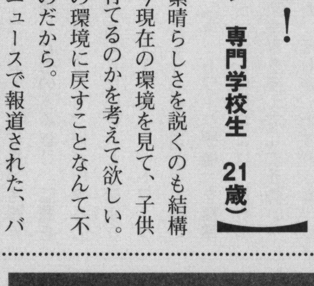
早い話が「ゲームばっかりしていないでお外で遊びなさい」である。面白いのは、そういう人達は皆「私が子供の頃は」だとか「虫を捕まえたり釣りをしたり」だとか、自分の過去の経験、自然とのふれあい云々を語り出すことだ。

ハッキリ言ってバカらしい。その人達が子供の時の、「周りの環境」がそうだったからそうなった訳であって、今の子供達の「周りの環境」はデジタルである。それを見て大人が口を揃えて「自然回帰」みたいな事を口にする。なんだか宗教じみている。アナログ教？野山の素晴らしさを説くのも結構だが、今現在の環境を見て、子供をどう育てるのかを考えて欲しい。所詮昔の環境に戻すことなんて不可能なのだから。

最近ニュースで報道された、バスジャック事件や愛知の主婦殺害事件などの未成年による凶悪事件。容疑者たちには元々の情操教育が出来てなかったと思われるので、それらの事件だけで「最近の子供は危ない」などと思われては子供達が可哀想だ。犯罪者の中には、ゲームばかりやり続けていたというケースもあるが、別にゲームが直接の原因というわけではない。親が子供とのコミュニケーションを取らず、ずっとゲームと対話させていたのだから当たり前だ。子供の情操教育をしっかりせず、ゲームを与えてほったらかしておきながら、犯罪を犯したらゲームのせい？　それは違うだろう。

ゲームのみならず、他の場所でキチンと他者とのコミュニケーションが取れる機会を用意してあげれば、そこまで捻じ曲がった人間には決してならないはずだ。いくら残虐性の高いゲームだろうが何だろうが、ゲームと現実の区別がつけられるだけの判断力があれば何も問題はない。無論その判断力をつけるのは、ゲームではなく親、他者であって、社会なのだ。

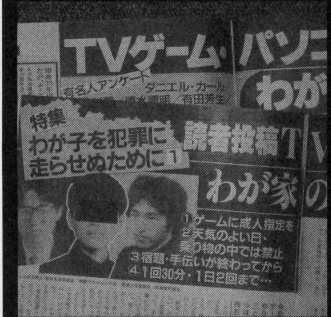
「ゲームは害だからどうにかして害を減らそう」などと、聞く人によっては笑われてしまうようなことではなく、「親達がどのようにしてゲームとゲームに関わる子供達に関わっていけるか」というようなことを考えていかなければならないと思う。



メーカー代表

業界の社会的責任として…

（タケリン　41歳　業界歴11年超）



未成年者による残虐な傷害／殺人事件が発生するたびに湧き上がる「少年よ！　コントローラを捨て街に出よう」コール。「テレビゲーム」がもたらす害悪（？）に対し、社会評論家、教育評論家の先生方は、口々にテレビで、新聞で同じような表現を用い、説いている。

「ゾンビを撃ち殺すゲームが…」「人を蹴り、殴り続けるゲームが…」、挙げ句の果てには「死んだらリセットボタンを押せば生き返る」ナドナド、世の中、そんなゲームばかりなのか?!　確かに「それだけのゲーム」がない訳ではない。しかしそれ以上に優れた作品が多いことに、先生方が（敢えて）目を向けていないことも事実だ。

「テレビゲームはくだらない、取るに足らないものばかりで、百害あって一利なし」という意見をお持ちの先生方、また『週刊文春』でゲーム批判をされた方々は、産業を、世の中をどう捉えているのだろう？　いつのまにかテレビゲームは「酒」「タバコ」以下の商品になってしまったのか？　税収も上がらない、世の中の「無駄」になってしまったのだろうか？

「未成年者が起こす凶悪な（殺人）事件」の発生、そして何も知らない先生方が「テレビゲーム」に発生原因を寄せるのは困ったことであり、遺憾なことである。しかし、我々の側に問題はないのだろうか？　ＣＥＳＡ（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）の活動内容の一つに、社会に対する「コンピューターエンターテインメント」の広報活動は含まれていないのだろうか？　それともＣＥＳＡ幹部の方々には「殺人事件をも誘発してしまうような社会悪」にかかわっていると思われることで「自社の株価」が下落することの方が問題なのだろうか？

ＰＳ２が発売された時のような社会現象が我々にとっての「陽」ならば、「未成年傷害／殺人事件」は、「陰」の部分である。後者の原因にテレビゲームとの因果関係がないことを立証することは、我々には不可能だ。それならば両者をしっかりと受止め、認識すること。それがテレビゲーム業界を産業として成長させ、確立していくための責任でもあるだろう。

今のまま…今回のような報道、記事に対し、業界側から責任ある発信がないのは如何なものだろう？　中古問題ではなく、ことは「傷害／殺人事件」にまで発展してしまっているのだから、「取るに足らない報道」と無視を決め込むことはできないのでは…。

両者を俯瞰して…

ある時は「子どもの玩具」、ある時は「世界に誇る日本発信の文化」、ある時は「富をもたらすデジタル・コンテンツ」、そしてある時は「青少年を悪の道に導く物騒なもの」…。「テレビゲーム（ソフト）」には様々な顔がある。それは、人々がゲームから何を受領するかで様々に異なる。

今年に入り多発している「少年による凶悪な傷害／殺人事件」に対し、「テレビゲーム」が何も影響を与えていないとは言えないだろう。しかしながら、それは今回の『週刊文春』などの記事を肯定するものではない。一連の事件に対し、何も影響を与えていないメディアがあるなら、それは不要なメディアである、と断言したい。一般マスコミの理解度は浅いが、その影響力は甚大である。当業界にも、そろそろ『産業として自己を表明するスタンス』が求められてはいないだろうか。株価の上昇・下落に、また権利の独占に固執するだけでなく…。

（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。



コナミは何を考えているのか？

スクウェアから発売予定のPS2ソフト『劇空間プロ野球』が暗礁に乗り上げている。コナミが日本野球機構と結んだ肖像権契約が発端だ。開発費が高騰する中で進むメーカーの駆け引きとは。

『劇空間プロ野球』はなぜ発売されないのか

のっけからこんなことを書いているんだが、この稿が出るころに、もしかすると『劇空間プロ野球』発売中——という事態になっているかもしれない。取材中に、

「この問題は解決に向けて順調に話し合いが進んでいると、聞いておりますよ……。いや、はっきりしないのですがね」とか、

「あまり予断をもってお書きにならないほうがいいと思います。ナムコとコナミの特許紛争が、ある日（7月3日）急に解決をした例もありますから……。いえ、『劇空間』のことを言ってるわけじゃありませんが」

などと、思わせぶりな言葉を、複数の関係者から聞かされたからである。

ま、前置きはこのくらいにして、本論に入ろう。まずは〈『劇空間』お蔵入りピンチ事件〉の、これまでの経緯をおさらいしておく。

『劇空間プロ野球』はスクウェアがプレイステーション2用に開発したゲームソフト。当初発売予定は3月30日だった。それにさきがけて、2月に幕張メッセで開かれた「PSフェスティバル2000」でお披露目されている。

「会場でダントツで目を引いていたのが『劇空間』でした。なにしろCGがすごい。イチローや松井、工藤などの選手たちのバッティング、投球フォームはもちろん、足元の砂を整えるちょっとしたしぐさや表情までが、驚くほどリアルに映し出されていました。目の前でプロ野球を見ているような映像で、実は自分がゲームでそれを動かしている。そんな感動でしょうか」（ゲームライター）

PS2陣営期待のタイトルと、目されたものである。それが、「より完成度を高めるため」（スクウェア）という理由で発売が4月以降に延期になると、にわかに「お蔵入り」がささやかれることになったのである。

なぜか——？　プロ野球をゲーム化する際に必要な肖像権の問題がからんできたからだ。しかも、スクウェアとライバルにあるコナミが、㈳日本野球機構（NPB）と肖像権の独占使用契約を結んでおり、その契約期間がこの4月1日から向う3年間になっていたからだ。この間は、どのゲームメーカーも、コナミの承諾を得ないと野球ゲームを発売できない仕組みになっている。

スクウェアとしては無理をしてでも、3月中に発売しておくべきだった。それでも遅れてしまったのは、

「プログラミングの段階で、幾

読者の声　PS2はDVDを1度見たくらいで、あとは1ヶ月以上も電源が入ってません。ソフトならDCが充実してきてると思うんですけどねえ……。（広島県　ペロリーヌ）



『劇空間プロ野球』版権闘争の真実

つかトラブルが発生したと聞いています。プログラムが高度になるほど、思いがけないミスが出るものです」

あるゲームライターはそう言って、さらにこう続けた。

「2月のデモンストレーションを見たとき、江藤選手は広島に、工藤選手はダイエーにいた。1999年版だからそうなんでしょうが、これはマズイ。どうせ遅れるなら2000年版に対応させようと考えたのかな」

どちらにしろ、スクウェア内部では当初、ライセンスに関する危機感はさほどなかったようだ。実際、4月に入ってからも「今春発売予定」との宣伝を繰り広げ、あろうことか、「野球機構公認」まで謳っていたのだから。

これで問題がコジれないわけがない。コナミだけでなく、日本野球機構の神経まで逆なでしてしまい、あげく発売の見通しさえ立たない窮地に追いこまれた――。

これが4月に入り5月を迎えたころまでの状況である。その後、事態は少し進展した。6月には、例えばスクウェアのホームページに〈『劇空間プロ野球'99』に関して〉と題して、こんな報告が載せられている。

〈㈳日本野球機構の所有する知的財産権を無断に使用したこととなり、12球団ならびに㈳日本野球機構には多大なご迷惑をおかけしたため、現在、お詫びするとともに同機構のご判断およびその結果をお待ちしております〉

つまりスクウェアが野球機構に謝罪を入れた。そして野球機構との関係はその後、修復を見ている。

で、もう一方の、肖像権の独占使用権を持つコナミとの話し合いが、デッドロックに乗り上げたままである。ここでコナミが持ち出してきているのが、サッカーW杯のゲーム化権である。

サッカーW杯のゲーム化独占権はスクウェアの関連企業＝EAスクウェアが持っている。記者が5月に取材したとき、コナミはそのことを指摘したうえで、こう答えていた。

〈当社としても、このW杯サッカーのサブライセンスを是非使用したいと希望していますが、サブライセンスは認められないとのことです〉

これはもう、W杯肖像権のバトルが、野球ゲームに飛び火していると考えるのが正しい。『劇空間』の発売は白紙状態のまま、コナミとスクウェアの話し合いが再開されている――これが現時点での状況だ。

日本野球機構がコナミと契約を結んだわけ

コナミが㈳日本野球機構と結んだ〈肖像権の独占使用契約〉。まずはこの契約について、少し考えてみたい。

実はこの契約の締結が発表された当初から、ゲームソフトメーカー業界内から強い懸念の声が漏れていた。

「野球ゲームはいわば業界の財産です。約20年もかけて、メーカー各社が等しく切磋琢磨して今日の素晴らしい野球ゲームができたという歴史がある。なのに、選手や球団の肖像権を一企業が独占してしまっていいものか」

読者の声 DVDの取り扱いが増えて、欲しいソフトばかり目について困る。恐るべしPS2。でも、欲しいゲームはないんだよね。大丈夫か？　PS2。（愛知県　なるお）

と。それは、もし独占契約するなら、メーカー各社の共存共栄を図るべく設立された団体のCESA㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）がその立場を担うべき、という声にもつながる。

CESAに聞いてみた。

「野球に関するどんな権利をどこに与えるかは、野球機構が判断していらっしゃる問題であって、当協会が決めることではありません」（渡辺和也専務理事）

CESAの問題ではないとして、下駄を日本野球機構にあずける答えであった。もっとも、CESAの会長をそのコナミの社長が務めている。その辺りがややこしく、デリケート？　では、日本野球機構はなぜ、コナミに独占使用権を与えたのだろう。

10年ほど前に、話はさかのぼる。

当時、バップという日本テレビ系列の会社が肖像権の管理などを行っていた。バップは自社で野球ゲームを作りながら一方で、ほかのメーカーにサブライセンスを発行してもいたのである。

「ところが、肖像権の価値が高まるにつれて、荷が重くなってきた。12球団の権利を一メーカーで独占して持っていても、それに見合うだけのものを出せないと。そこで、独占権を開放したんですね」（当時のバップ関係者）

ただしライセンスを発行する窓口業務は、PBSという会社がそのまま引き継いだ。それ以来、野球ゲームのメーカーは、日本野球機構と個別に契約を交わしてきた。ライセンス発行の手続き窓口がPBSだった。

そこに登場したのがコナミである。もともとコナミは「ジュニア日本選手権」のスポンサーになったり、東京ドームに看板を出すなど、プロ野球と親しい関係にあった。そして昨年春、〈肖像権の独占契約〉を申し出る際に、フレッシュオールスターゲームなどの企業協賛金も含め計6億5千万円を提示した——といわれる。

「コナミはとりあえず、聞いてみたんですよ。どうなんですか？って。そしたら、日本野球機構は喜んじゃって、あっさり決まったらしい」（当時取材にあたったゲームライター）

当時の新聞もこう書いている。

〈NPB（日本野球機構）の金井義明・コミッショナー事務局長は、「コナミの野球ゲームはすでにシェア5割を突破している。一方で当機構の企業協賛体制が不安定になっており、コナミの申し出は魅力的だった」と話す〉（'99年6月15日付け日経産業新聞）

好業績で潤うコナミが差し出した札束が、独占契約をモノにしたのだった。

以上がこれまでの経緯である。例えばJリーグのように、独占契約を認めない競技団体もないではない。だが、問題はむしろ、独占権を手にしたコナミが、サブライセンス（2次使用権）を求めてきたゲームメーカーに対して、どのような基準でそれを認めるのか——という点だろう。



イラスト：脳ミソホエホエ

サブライセンスの詳細とはいかがなものか？

なんらかの取り決めはあるのか、ないのか？　まず日本野球機構に聞いてみた。

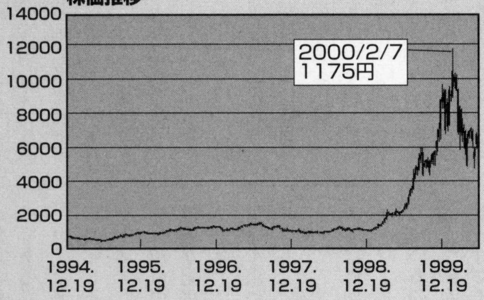
「私どもは一定の契約金をいただきましてコナミさんにその権益を許可したわけですから、その権

読者の声　以前に読者ページでやっていたゲームランキングをまたやってほしいです。この本を、どういう読者が読んでいるのか参考になるので。もっと読者の参加できるコーナーを作っていただきたい。（岡山県　アパッチペン太）

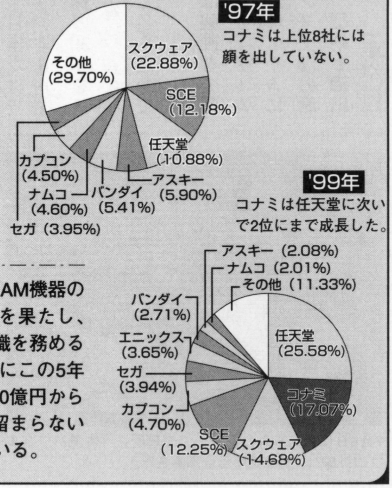
コナミの企業分析

――『実況』『ときメモ』でおなじみのコナミは、いったいどんな会社なのだろうか。ここ数年の業績をまとめてみた。

株価推移



メーカー別コンシューマソフト販売本数構成比(注)



コナミは'69年に大阪で創業し、'73年からコナミ工業としてAM機器の製造を開始。その後'88年には東証、大証の各一部に上場を果たし、'91年には社名をコナミに変更した。'95年からCESAの会長職を務めるなど名実ともにゲームメーカーの雄として地位を築き、特にこの5年間の業績の推移には目を見張るものがある（売上高は約300億円から1500億円にまで成長）。現在では単なるゲームメーカーに留まらない「デジタル・エンタテインメント企業」として躍進を続けている。

益をコナミさんがどう使おうとご自由です」

次にサブライセンス発行の窓口業務を請け負うＰＢＳに聞いてみた。

「日本野球機構に対して申請のあったものに対して、球団イメージや選手イメージを損なうことがないかを、ＰＢＳがチェックします。申請があるのは、コナミさんを通してきたものだけです」

やはりコナミすべて事前審査する権利を有する。それが独占契約というものだ。

となると、発売前のゲームの新しいアイデアやシステムが、事前にコナミに筒抜けになってしまうという懸念がぬぐえないが、この件については、

「だからといって、コナミがすぐに同じ商品を作れるほど、ゲームソフトのプログラムは単純ではありませんし、申請書の内容が細かいものとは思えない」（業界関係者）

では、申請書はマニュアル化されたものがあるのだろうか？ サブライセンスのロイヤリティは、ある一定の基準率が設定されているのだろうか（日本野球機構が各メーカーと契約していたときは、ゲームソフトの定価の約３％だったといわれる）？ あるいは、審査はどのようにおこなわれているのか？ こうした疑問・質問を当のコナミに投げ掛けてみた。

しかし、予想通りというか、

「そうした内容は公表しておりません。サブライセンスしたとき、各社に機密事項がありますから…」（同社・広報室）

という返事しか得られなかった。

これでは、申請してきたメーカーの発売時期をずらしたり、最悪、（良質の）ソフトに発売ストップをかけることも可能と、言えそうだ。この辺りに、コナミの「スクウェアいじめ」が囁かれる遠因があるのだろう。

権利を独占しているのはスクウェア側も同じ？

世論にいつしかコナミバッシングの風が吹き始めるに及んでついに、コナミが逆襲（？）に出た。

上月景正社長が、今回のいきさ

（注）『テレビゲーム流通白書2000』（メディアクリエイト刊）より。新作ソフト販売本数上位100位のメーカー別構成比率。構成比は四捨五入されているため、必ずしも合計（100％）とは一致しない。

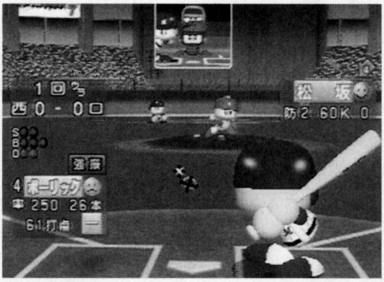
つを「経済界」（2000年7月11日号）誌上で、激白しているのだ。昨年の夏休み前、スクウェアの武市智行社長（現会長）が上月氏のもとを訪れて、こんなやりとりがあったという。少し長いが、引用しよう。

〈野球ゲームを作りたいという申し出でした。その時、『代わりにスクウェアさんが持っている海外のサッカー選手の権利（国際サッカー連盟＝FIFA）を譲っていただけませんか』とお願いしました。（中略）でも、スクウェア側の答えはノー。『権利を持っているのはアメリカ企業と合弁で作ったEAスクウェアなため、日本だけでは決められない』という理由からでした。その会社は株の30％をスクウェアが持ち、連結対象子会社。しかも武市氏が役員で名を連ねていたのにです〉

結局、スクウェアは強硬な姿勢を崩さなかった。サッカーゲームを諦めたコナミは、野球ゲームに関してのサブライセンス交渉の席に着こうとした。が、契約も締結してないのに、やがて『劇空間』の宣伝活動が始まった——というのである。

コナミサイドの一方的な言い分に終始した内容だが、コナミとスクウェア（しかもトップ同士）間の、駆け引きの一端がうかがえる貴重な記事であろう。念のためスクウェアに、この記事についての意見を求めたが、こちらはノーコメント。

ところで両社のやり取りで、コナミは肖像権を、重要な〈ビジネス・ツール〉として利用しようとしているのがよくわかる。実際にも、積極的な手を打ってきた。'99年2月にJリーグの公式スポンサーになったのを手始めに、日本プロ野球、男子プロゴルフ、相撲とそれぞれに肖像権の独占使用契約を結んだ。あるいは日本オリンピック委員会（JCO）のオフィシャルスポンサーに名を連ね、と手当たり次第？



7月6日に発売されたシリーズの最新作『実況パワフルプロ野球7』。当然選手は全部実名だ。

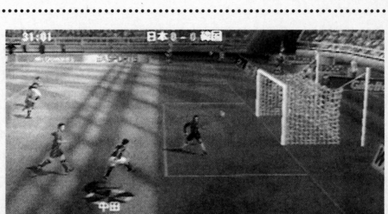
——はたして〈肖像権ビジネス〉は儲かるのか？ サブライセンス料がいくら入るのか、野球ゲームを例にとって、ここでちょっとした計算をしてみたい。

野球ゲームは年間約230万本近く発売されている。その約半分をコナミの『実況パワフルプロ野球』シリーズが占めているといわれる（注）。単純にコナミと他社がそれぞれ100万本ずつとしよう。1本のゲームソフト価格を6千円とし、サブライセンス料が3％と仮定する。

6千円×3％＝180円。1本当たり180円のサブライセンス料だ。それが×100万本で1億8千万円。これは1年間のサブライセンス料だ。契約は3年間有効だから、さらに×3で、5億4千万円。

この5億4千万円が、サブライセンス料として、ほかのメーカーからコナミに入ってくる金額だ。そして、これまで日本野球機構にコナミがライセンス料として払っていた同額を、これからは払わなくて済む。

つまり、あくまで机上の概算にすぎないとはいえ、コナミには差し引き10億8千万円のメリットが生じる計算。とすると、独占契約を結ぶために6億5千万円を投じたとしても、お釣りが返ってくる。もっとも「ほかにもスポンサー料などいろいろかかっていて、実際にコナミがかけたお金は10億円を



こちらはEAスクウェア発売の『FIFAサッカーワールドチャンピオンシップ』。もはや実名であることは当然なのか。

（注）編集部調べ

超えているとも言われます」（業界担当記者）。

権利取得と独占力行使は別の話ではないのか

それでも悪くない商売、と言えまいか。そして、日本野球機構とこの独占契約を結んだ時期に注目したい。

同じ4月にコナミは『ビートマニア』に関しての特許を登録し、6月にはジャレコの『VJ』の製造・販売を差し止める仮処分申請を起こしている。そう、ゲーム業界を揺るがせた「音楽ゲーム著作権紛争」のまさに最中だった。



この頃から、コナミが特許・著作・肖像権の〈ライセンス・ビジネス〉を積極的に展開していたことは一目瞭然である。ゲームライターの解説を聞こう。

「コナミという会社は、任天堂やSCEのようなハード・ホルダーではない。業務用でドル箱の音楽ゲームも将来は不透明。『FF』や『ドラクエ』のような超人気シリーズソフトがあるわけでもないんですね。そうすると、ヒット商品の有無で、毎年の業績が左右されてしまう。そんなゲーム業界の不安定さを、誰よりも知っているのでは」

実際コナミはここ数年でゲームソフトの配給事業、パチスロ機市場への参入、玩具メーカーのタカラを傘下におさめるなど、矢継ぎ早に事業の多角化を進めている。そうした安定した収入源の一つとして〈ライセンス・ビジネス〉に着目した、というのだ。そして、コナミが他社にさきがけて、このテーマを意識することになった理由はある。

「コナミは全世界でスポーツゲームを売っています。海外はライセンス問題にうるさいから、『じゃ、日本のスポーツはどうなる？』と早くから考えたはずです」（ゲームライター）

さて、ここで思い出していただきたいのがEA。サッカーW杯の肖像権を持ち、コナミの上月社長が「その権利を譲っていただきたい」とお願いした相手、あのEAスクウェアのEAである。

ゲームライターが説明する。

「EAは世界的なゲームパブリッシャーであるだけでなく、『EAスポーツ』というブランドを持っていて、PCゲームも含めたスポーツゲームのNo.1ブランドでもあります」

そのEAスクウェアは、現在FIFA公認を謳ったPS2用の『FIFAサッカー　ワールドチャンピオンシップ』売り出しキャンペーンの真っ最中——。

『劇空間プロ野球』のライセンス問題は、世界戦略もからんだビジネス・ウォーなのだ。

静岡大学情報学部の赤尾晃一助教授に意見を求めた。

「ゲームを知悉した会社が権利者に代わって、ライセンス業務を執行することは権利者にとってはありがたいことです」

コナミが独占契約していることをむしろ善しとして、赤尾助教授はこう続ける。

「ただし、コナミのサブライセンスの姿勢には問題あり！　です。同業他社への露骨な営業妨害として『法務』を用いるのは感心できません。相手のプランに正当性があるのならば、速やかにサブライセンスすべきです。クロスライセンスを交換条件にするなどもってのほかです」

少なくとも、情報はもっとオープンにされるべきだろう。変な憶測を避け、業界発展の議論の場を作るためにも、本誌はそのことを求めたい。

辰尾　修治（たつお・しゅうじ）：フリーライター。『週刊アサヒ芸能』で芸能、スポーツ、政治など多岐にわたって活躍。趣味は映画。今年は「ブエナ・ビスタ・ソシアル・クラブ」で涙した。本稿取材中に「モーニング娘」を併行取材する一方、下心いっぱいで茶髪にイメチェンした。

読者の声　ネットの話が乱暴で面白かったです。今度は読者アンケートでもやって「荒らし」の実態調査でもしてください。しかし、中高生って熱いよね（笑）（新潟県　宿許はるか）

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

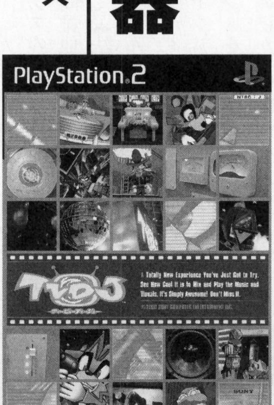
TVDJ

ジャンル：フィルムアクション
メーカー：SCE／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年6月日29日

米光一成　プレイ時間：12時間

新機軸を生かし切れなかった可能性が惜しまれる未完の大器

「映像をいじくる」という新境地に挑んだ『TVDJ』だが、即興演奏の部分を重視した方が面白くなったのではないだろうか。



開発バージョンに夢を見た作品だったが

春のゲームショーで、プレイした『TVDJ』には衝撃を受けた。まだ制作途中で全貌が見えないものだったが、プレイした瞬間に、これは凄い方向へ進むかもしれないと期待した。

『パラッパラッパー』『ビートマニア』などに続くいわゆる音ゲーの流れの中で、新しいレベルに進化しているように思えた。

その新しい進化とは、即興演奏的な部分だ。

音楽は、ピッチとリズムの融合で形成される。

今、一般的に音ゲーといわれているモノのほとんどは、ボタンの種類がピッチ、ボタンを押す指示のタイミングがリズムを模している。

『TVDJ』は、この部分からして違う。プレイヤーが押すボタンが、リズムを決定する。○ボタンを押せば短い1拍だ。×ボタンを押せば4拍だ。

そしてもうひとつの大きな違いは、自由さ、である。

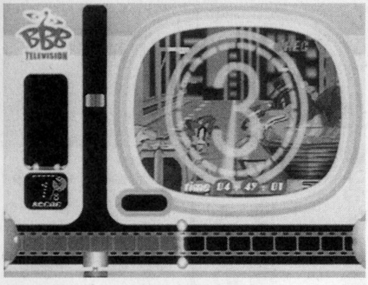
従来の音ゲーは、画面の指示に併せて、プレイヤーがボタンを巧みに押していく。そこには自由に押すという概念はそもそもなかった（パラッパラッパーは、あるレベルで自由に遊べる状態になったが、その部分はオマケのようなものだった）。

『TVDJ』は、2つの制約を除いて、自由にリズムを決定できる。タン、タン、タアアン、タアアアン、でも、タアアン、タアアン、タン、タン、タアアンでも、プレイヤーの気持ち次第で自由にリズムを取ることが可能だ。2つの制約は以下の通り。

1：8コマ毎に存在するビリビリラインをまたがないようにする。

2：指定ブロックが現れたときは、その指定に対応するボタンを押す。

この指定ブロックというのがミソで、自由に即興プレイしている最中に、ピタッと決める瞬間が現



新しいアイディアや技術的試みがふんだんに盛り込まれたゲームだったが…。

れるのが気持ちいいし、そこがゲーム性を生み出している。

今までの音ゲーが、「リピートアフターミー、これはエンピツです」に「これはエンピツです」と答えなければならなかったのに対し、「こすれエピンツはで」とか「はこれピンピッすで」と答えてもいいぐらいの自由が生まれている。いや、たいして適切じゃない例えしか思い浮かばぬぐらいに、リズム重視と自由にリズムを選択できる設計に、衝撃を受けた。

ところが、実際に発売された『TVDJ』は音ゲーではなかった。

テレビ局が舞台で、放映する番組を編集するという作業を模倣したゲームであり、「映像いじくりゲーム」と称していた。

いや、予想したゲームと違うのは別にかまわない。勝手に思い込んでいたこちらが悪い。

だが、このシステムと、この設定のズレは、どうだ？　システムがつまらないモノなら、別に気にもしないのだが、システムに衝撃を受けた身としては、それを生かす設定にして欲しかった。

そもそも番組編集を、どうしてリアルタイムで行わなければならないんだろう？　古い機械なのでフィルムを止めたり巻き戻したりできませんなどという言い訳めいた設定にどうしてするのだろう。

ＶＪといったような映像製作を模しているのなら、まだ理解できる。だが、編集しなければならない映像は、トゥーンレンダリングのキャラクター達が演じる他愛もないコントだったりするのだ。どうして、そんなものを細切れにしたり、逆再生したり、残像などのエフェクトをかけたりしなけりゃならないのか？　何もいじらないほうが、余程かっこいいのである。

しかも、プレイ中は、映像を見ているヒマはない。フィルムを模したバーに注目していなければならないからだ。

山頂に登って、雄大で素晴らしい風景の中に自分が立ったとき、それらすべての風景を見ている自分と、世界が一体化したような感動を覚える。風景を見ている自分が感動しているのではなく、自分も風景もなく、すべてそれらがひとつになったような瞬間。素晴らしい美術作品の前に立ったとき、ライブ演奏で会場が一体化したように感じられるとき、そういった至福の時。

ゲームに夢中になるのも同じだと思う。

システム、世界観、演出の各要素が同じベクトルを持ち、それらをしっかりと支える技術とインターフェイスを有するとき、プレイヤーはそのゲームに夢中になり、ゲーム内の世界と一体化する。ゲーム世界とゲームをプレイする自分ではなく、自分も含まれたゲーム世界に対する感動。

もし、それを、虚構と現実を区別できないなどと言ってゲームを排除しようとする者がいるなら、そいつには、世界すべてを排除したいのか？　と問い質そう。

ゲームとは、システム、世界観、演出、技術、インターフェイスなど、様様な要素が重層的に構築して作り出す一つの世界だ。

『ＴＶＤＪ』は、多くの斬新な部分や、丁寧に作られた要素を持ちながらも、それらのハーモニーを奏でることができず、ひとつの世界を作り上げるための意志ある旋律にはなりえてはいないように思えた。もしくは、なえりはていいなうよに思たえ。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）

『バロック』以降、がんばって作っていたeMotion-e「First Love Mail 悠香」をスタートさせました。少女とメールのやりとりをするゲームです。ぜひ遊んでみてください。
http://www.emotion-e.com/

関連作品

ジェットセットラジオ（ACG）
メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800／発売日：2000年6月29日

くしくも同じ日に発売された、トゥーンレンダリングを用いたゲーム。画面演出を比較するのも一興。

読者の声　スクウェアのつまらないゲームの批評をたくさんやるより、見逃しがちな良作の批評を増やしてほしい。（東京都　ロングうまい棒）

GAME SOFT REVIEW 2

オールスタープロレスリング

ジャンル:SPG
メーカー:スクウェア／機種:プレイステーション2／
価格:¥6,800／発売日:2000年6月8日

橋本和明 プレイ時間:20時間

シミュレータになるべきかそれとも爽快感を得るべきなのか

PS2の性能を生かしてリアル指向を打ち出した本作だが、中途半端な内容に留まってしまった。

シンプルすぎる操作系で得たものと失ったもの

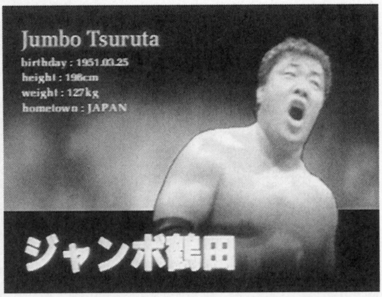
店頭デモで流された、本物そのままに再現したプロレスラー登場シーンには、本来プロレス好きでない人も大きく注目しただろう。プロレスゲーム。スポーツゲームの中でもある意味マニアな層が集まっているこのジャンルに、CG技術随一のスクウェアが殴りこみをかけた意欲作なのである。ただ、さすがにこのタイプのソフトは作りなれていないらしく、非常につめの甘い部分も多かった。

操作系はPS2ならではのアナログレバー2本を使うもの。相手方向に1回倒す、もしくは2回倒す、回すのいずれかで技が変わる。あとは移動と、大技モードに入るためのレバー同時押しのみで、他には返しや体力回復にレバーをぐるぐる回すだけと、操作は非常に単純明快だ。プレイをすれば誰でも操作が理解でき、複雑化した格闘ゲームについていけなくなった人たちも簡単に対応できる明確さなのだが、その分戦略性が減ったように見えてしまう。またその操作性のため、技1つ1つに重要さがなく、プロレスならではのショー的な要素にはやや欠ける。

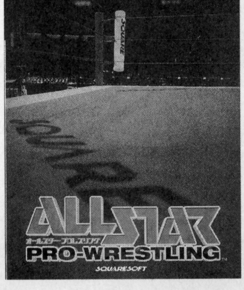
攻撃手段は、相手に近づく、つかむ、コマンドを入力する、の繰り返し。相手に攻撃されれば、ひたすらレバーを回すのみ。少しやっていると、退屈になってしまうのだ。また画面は派手であるものの、大技があまり出せないため、華やかさがまったくない。CPUも大概はボディーブローを応酬して、たまにキックを食らわせた後、フォールするのみというプレイスタイルには、駆け引きという要素があまり見られない。

また、相手の操作によって自分の操作が容易にキャンセルされてしまうし、レバーは入力後そのままホールドしなければ解除されてしまうため、計算した動きはあまりできない。技の当たり判定も、当たっているのに当たらない、当たっていないのに当たってしまうなど、非常に全体的なツメが大味だ。技と技の連携にあるつなぎの無敵時間が長すぎるため、むやみに攻撃しまくることもできない。

その結果、対戦プレイではある程度間をおきながらマットの上をうろちょろし、接近したらひたす



ジャンボ鶴田を始め今は亡きレスラーを扱えるのも魅力。



らレバーを動かしまくるだけの、アーケードの『ドラゴンボール』シリーズよろしく、ひたすらレバーを回すだけのプレイヤーの体力勝負。ゲームの技術に加えて本当に持久力のある奴が勝つという、どちらかというとゲーム画面でなく、操作しているプレイヤーを見ている方が楽しい。

間口の広さと奥の深さ両立を目指して

画面があでやかであればそれも1つの味なのだろう。画面の方も登場シーンやキャラの歩き方はほんものそのものであり、ひとつひとつの技やその表情に一喜一憂したり、力道山登場の召喚魔法ライクなシーンで涙したりと見所は抜群だ。ただし小技についてはすべてモーションが同じとなっていて、作りこみの甘さが見られる。また、動作が全体的にゆっくりなので、ゲームを見ている人間には、退屈に映ってしまうことだろう。



視点変更はスムーズで高いＣＧ技術を感じられる。

体調システムや、テンション、挑発や掛け声ボタンなど、ゲームを盛り上げる試みは多数見受けられるし、ＣＰＵ対ＣＰＵなんていうプレイを見ることができたりして、遊び要素も十分につまっているのだが、いかんせん、ゲームはそれを楽しむための作業に感じてしまう。

ゲームの会場やレフリーすらも変えることができる。ＢＧＭも実況中継も臨場感を出すためにまったくない、リアルにモデリングされた会場で、観客の声を聞きながら、プロレスならではのゆっくりとした動きが画面に展開される。その仮想空間の中で、懐かしの選手たちがマットの上で戦いを繰り広げるというのは、プロレスファンにとっては非常にうれしいし、それら選手がリアルに喋ったり、好きに動かせるのはＰＳ２という機種だからこそできることだ。それは大きく感動に値するものなのだろうが、それを追求するばかりに、ゲームならではのデフォルメに乏しく、テンポを上げるために活かしきれていなかった。つまり、シミュレータとしては及第点ではあるのだが、秀逸格闘ゲームとしては完全に駄作になってしまったのである。

確かに、本作では実在のプロレスラーが登場し、好きに操作できるという最大の魅力がある。喋るセリフはほんの数個で、まるで人形のようではあるが、それでもリアルなＣＧで再現された彼らは、ライトアップによってはまるで本物に見える瞬間も存在する。これは流石といった所ではあるが、プロレスファンでない人々には、その魅力がいまいち伝わらない。

ゲーム業界の大手であるスクウェアは、プロレスマニアに向けてゲームを作ったのだろうか。

大手企業は注目度が高いゆえに、「誰でも楽しめる、受け入れられる作品」を作らなくてはいけない、という義務がある。それを守らずしては、どんなに秀逸なゲームを作っても、高い評価を得られないのは当然だ。本作は格闘ゲームであるべきなのか、ファンのためのビジュアルを主眼としたゲームになるべきなのか。それには人それぞれの回答があるのだろうが、どちらとも言いがたい、中途半端な作品となってしまった本作は、果たして多くの人に受け入れられるのだろうか。今後のプロレスゲームの未来に大きく影響を与える一作なだけに、いくら画面が素晴らしくても安易に誉めるわけにはいかない。

PROFILE

橋本和明（はしもと・かずあき）

ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

関連作品

タッグチームプロレスリング（SPG）

メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／価格：¥4,900／発売日：'86年4月2日

ファミコン初のプロレスゲー。組み合った後メニュー選択で技を出す、派手さを主眼に置いたプロレス作品。当時はこれが「プロレス」だった。

読者の声 飛龍乱先生のイラストだ!! これからはエロエロもありですね？（北海道　サクヤ此花）

GAME SOFT REVIEW 3

エキサイトバイク64

ジャンル：RCG／
メーカー：任天堂／機種：N64／
価格：￥6,800／発売日：2000年6月23日

安部理一郎 プレイ時間：10時間（プロまでクリア済み）

ハードルを越えると見える スーパークロスシミュレーター

『ウェーブレース64』『1080』と玄人好みの任天堂スポーツ 最新作は、期待に応えられたのか？

久々の任天堂スポーツ、その実力は？

初代ファミコン版、ディスクシステム版から実に12年ぶりのリリースとなる『エキサイトバイク64（以下ＥＢ64）』が発売された。3Dであることを活かして、3人称視点に変更し、モトクロッサーのジャンプの浮遊感と不安感、リアタイヤのスライド、ブレーキターンからアクセルターンでの急激な向き換えなどを表現。オフロードバイクの特性をうまく64のコントローラにコンバートし、慣れてくると自分がスーパークロスに参戦しているような錯覚に陥るほどアツくなれる。ひととおりのバイクゲームをチェックしている筆者も、モトクロスを題材にしたゲームの中では3本の指に入るほどのできばえだと思っている。

その一方で『ＥＢ64』は難しい、という声もある。確かに難しい。ほとんどの人のファーストプレイは方々にぶつかって、ジャンプも満足に跳べず、コケまくりでゴール、といったところだろう。『ＥＢ64』は『ウェーブレース64』『1080』と同じく、任天堂リアルスポーツ路線で、ある程度の腕がないことには先を見せてもらえない作りになっているのだ。初心者がいきなりレースを始めてみると、ひとつめのコーナーから満足に（レースが成立する、という意味で）曲がることができないだろう。

ライバルの後塵を浴びつつ6位でチェッカーを受け、仕方なくトレーニングモードからやりなおすと、加減速の練習から始まって、コーナリングの方法、ジャンプの方法などなど、ゲームに必要な基礎知識をずらりと並べられる。普通のレースゲームや、初代『エキサイトバイク』を想像してプレイした人はここで壁を感じるはずだ。

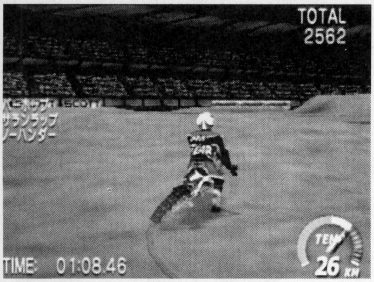


バイク乗りの自然は素人の不自然。説明不足に不満が集まる。

『ＥＢ64』を乗りこなす

この初心者に対する厳しさの原因は、クセのある操作性のせいというよりも、プレイヤーの経験値不足、知識不足にある。とりわけ、プレイヤーの経験値が低い状態において『ＥＢ64』の操作は、モトクロスの知識を若干必要とする。モトクロスを知らないと、どう走ればいいかをイメージしにくいの





オマケモードも「わかってる」感じなのに…！　惜しい。

だ。具体的には走行ラインやジャンプの組み立てのことで、モトクロスのレースで、たとえば4連ジャンプがあった場合、2—2で跳ぶのか、3—1で跳ぶのか、という戦略の部分などで明らかに不利となる。

これが、モトクロスを知らない人から見ればそうは見えない。『EB64』を遊んで、「このバイクはコントロールしにくい。クソゲーだ」と言う人はいても、「モトクロッサーって乗りこなすのにクセがあるんだな」と思う人間は稀だろう。おそらく購入者の99％以上がモトクロッサーに乗ったことのない人であることも、この『EB64』クソゲー疑惑」に追い打ちをかけている。

クルマにしろバイクにしろ、本来乗り物で走るということは、さまざまな情報を臨機応変に処理して適切な判断、操作を行なうということだ。

その乗り物に関してあらかじめ知識がある人間は、いきなり仮想空間に放置されても、ある程度コツを知っているから、開発者の意図した「正しい操作」を推測でこなし、ゲーム中に設けられた「乗りこなすポイント」をたどり、点を線にすることができる。しかし、その乗り物を知らない人間は、出来の悪い現代国語の問題のように、ゼロから開発者の意図をくみ取らなければいけない。トレーニングでいくつかのアドバイスをもらっても、それを組み立てて走りにつなげることができないのだ。

この問題に対する解決策としては、ゲーム中に初心者を導くための仕組みを追加する、画面や音で得られる情報量を増やすなどが過去の例としてあるのだが、『EB64』はここが疎かで説明不足なため、バイクを知っている人には遊べるが、初心者にはやや敷居が高いゲームになってしまっている。バイク初心者は単なる操作性の悪いゲームとして腕を磨くしか選択肢がない点が非常に残念だ。

バイクゲーム史上において評価すべき作品

「骨組みはしっかりしているものの、荒削りな部分があり、見る者のスキルによって評価がわかれてしまう」というのがさしあたっての『EB64』評なのだが、それでもバイクゲーム史上に名を残すだけの価値はある。従来のバイクゲームは、外見だけバイクで挙動はクルマゲームのソレと大差ないものがほとんどだったからだ。

じゃあ『EB64』はエポックか、といえばそうではない。本物のモトクロッサーを表現したゲームは『モトクロスマッドネス』（マイクロソフト、PC用）がすでに登場している。これはかなりリアル指向で、一瞬自分が現実のMXコース上にいるかと錯覚するほどよく転倒する。リアルすぎてゲームにならないほどよくコケる。

そういう部分で『EB64』はいい。「ゲームとしてコケるべきところ」でコケて「ゲームとしてコケなくていいところ」ではコケない。コケないためにプレイするのではなく、ライバルと戦うためのプレイに専念できる。クルマゲーでいえば『ハードドライビン』ではなく『リッジレーサー』なのだ。残念ながらバイクならではの乗りにくさが作用して『リッジ』には至らなかったが、もしあるとすれば、次回作が非常に楽しみな作品だ。

PROFILE

安部理一郎（あべ・りいちろう）

1974年生まれの編集ライター。愛車はホンダCBR900RRとヤマハ・ランツァ。仕事や梅雨でバイクに乗れない日々は、秘蔵のバイクゲーコレクションで乗りたい心を満足させ…ることができるのはいつの日か。hng@bigfoot.com

関連作品

モトクロスマッドネス2（RCG）

メーカー：マイクロソフト／機種：Windows95以降／価格：¥8,800／発売日：2000年7月14日

リアル路線のモトクロス・シミュレータの続編。その容赦ない作りのせいか、難易度は高めだが、現時点でもっともリアルなモトクロスゲームであることは間違いない。

読者の声　文字ばかりのゲーム誌（？）けっこう新鮮に感じて良かった。（大分県　ナツ）

GAME SOFT REVIEW **4**

Natural2 —Duo—

ジャンル：育成SLG／
メーカー：F&C／機種：Win95&98／
価格：¥8,800／発売日：2000年5月26日

南敏久　プレイ時間：24時間

美少女ゲームの大作へと成長した『2』。しかし、前作で感じた魅力は弱くなっていた

前作を遥かに凌駕するボリューム。そして全ての面で安定したクオリティ。しかしそれは、前作の良さを引き継ぐものにはならなかった。

ヒロインとの親密感こそが元祖の魅力

　本題である『Natural2—Duo—』について述べる前に、前作『Natural—身も心も—』に関して言わせてもらえば、あのソフトをプレイして筆者がもっとも強く感じたのは主人公とヒロイン・千歳との恐ろしいまでの「密着度」であった。半同棲関係にある主人公と千歳は同じ学校の教師と生徒という関係でもあって、一日の中で微妙に距離感を変えながらも（さすがに校内では大っぴらにベタベタできないし）大半を同じ時間と空間を共有した生活を続けている。殆ど一対一で彼女と顔を突き合わせているワケだから主人公（＝プレイヤー）は好むと好まざるにかかわらず彼女に対して特別な親近感を抱いてしまう。このソフトが発売からかなり経つ現在でも根強い人気を保ち続けているのはストーリーやグラフィックの魅力もさることながら、主人公と共に過ごすヒロインの日常感覚を丁寧に描写したことによって生まれたこの密着感、親密感にあるのではないかと筆者は考えている。

　そして『Natural2』である。ゲームのシステムや主人公とヒロインとの関係等の基本的な部分は前作を踏襲した上で、サブタイトル『—Duo—』にあるようにヒロインには大人しく儚げな千紗都、と活発で一種少年的なイメージをもった空の2人が用意されており、どちらか好きな方をメインのヒロインに据えることができる。他にも仕事先の後輩、隣りの奥さん、家庭教師先の教え子等のバラエティに富んだサブキャラクターが周囲を彩り、一定の条件を満たせばおまけシナリオも現れる等、前作と比べて大きくスケール・アップが図られている。何しろCD-ROM3枚組、フルインストール時には1・5GBもの大容量を必要とするのだから驚いた。最小インストールではプレイ中のCDの入れ替えが煩雑になるし、ゲーム内で突然操作系が重たくなる事もしばしばあったので少々古めのマシンで遊ぼうとした方は今回結構苦労したのではないだろうか。

　名作『Natural』の続編であること。2タイプのヒロイン、そしてCD3枚もの大容量を必要としたストーリー。事前の情報で膨れ上がった期待を胸にプレイに及んだのであるが、残念な事に筆者は前作を遊んだ時に受けた満足感を今作で再び味わうことができなかった。といっても決してゲームそのもののクオリティが低いという訳ではない。前作の特徴の一つであり、現在のエロゲーの柱にもなっている純愛と鬼畜エロとの配分も適度で双方共に楽しめるし、もしこれからエロゲーを始めてみよう、と思っている人があれば安



心してお薦めできる平均点以上のソフトであり総合力で見てもトップクラスのゲームである事には間違いはない。

ボリュームが今一つ満足感に繋がらないもどかしさ

それではなぜ前記のような不満が持ち上がってしまったのか。それは筆者が前作最大の魅力だと考えていた密着感、親密感が今作では全くといっていいほど感じられなかった点にある。

今作の主人公は出版社に勤める編集者という設定になっていて、仕事に出ている間はヒロイン達とは完全に分断された時間を過ごすことになる。今作で主人公側が大きな変化を見せた点といえばその部分ぐらいなのだが、これが実際にはゲーム全体の印象に大きく影響を与えてしまっている。主人公とヒロインが共有できる時間は大幅に減り、描写の不足からお互いの関係にそれぞれの役割以上の感情を抱くことが難しくなってしまった。ヒロイン達は所詮画面上のみの存在なわけで、我々現実世界のプレイヤー側との繋がりは更に希薄だ。結果彼女達はいとも簡単にヒロインの座を滑り落ちてしまう。そして多少出番が多いのとHシーンでのコマンド数が多い以外は本来物語の彩りに過ぎなかったサブキャラクター達と等価になってしまうのである（今作のヒロインである千紗都と空の2人はそれぞれ前作のヒロイン・千歳の性格を2つに分割して出来たような存在で、はっきりいってそれ以上の強い個性を感じることが出来なかった。その辺りも物足りなさの一因になっているのかもしれない）。

もしかしたら続編だからといって、前の作品に拘りすぎている筆者の考え方が間違っているのかもしれない。今作は『2』として、前作とは又違った楽しみ方を提示していたのかも――。何だかんだいっても結構モテる主人公がいて、周りには彼の事を悪く思ってはいない女のコが何人もいて、その中から気に入った相手を選んで何度か会って仲良くなって――今作が目指していたのはそんな雰囲気の作品だったのかもしれない。もしそうだったのだとしたら筆者は残念だ、と言う他にない。だってそういった類のゲームなら今までに何本も何十本もあったじゃないか。何度も比較に出して申し訳ないが前作ではヒロインとのあまりに深い密着度のためか、他の女のコと関係を持ってしまったとき、そこでは「浮気」の持つ何とも後ろめたい感覚を筆者はハッキリと感じることが出来た。しかし今作にはそれがなく、言葉は悪いが女のコを取っ替え引っ替えヤっちゃってるような、そんな印象だけが残った。続編を制作する際にあたって、より多くのユーザーの持つ趣味嗜好を取り込もうとするのは至極もっともな事だと思う。しかしその為に、作品が本来持っていたはずの独特な個性を削り落とし、自ら他の凡百の作品の中に埋没してしまうような結果に陥ってしまうのは非常に勿体ないし、哀しむべき事なのではないだろうか。



イベント、H、エンディング…とにかく色んな点で盛りだくさん。それだけに、もう少し快適なシステムにしてほしかったです。



このゲームの設定を見た時、当然誰もが考えたであろう姉妹丼。難しいですが、ちゃんとあります。もう少しCGが欲しかった…。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）

1973年生まれ。本職はフリーの特殊造形業＆怪獣博士で只今仕事熱烈募集中。今回の『Natural2』一番お熱を上げたのは未亡人の久美子さん。ワタクシもこんな素敵なマダムに養ってもらいたいものです。

関連作品

PALETTE（AVG）

メーカー：F&C／機種：PC／価格：8,800円／発売日：'98年11月20日

『2』でも採用されているヒロイン選択システムを最初に使ったADV。誰をヒロインに選ぶかでキャラの立場が微妙に変化するため、様々な物語を楽しむことができた。

読者の声

批評が割と辛口→甘口になっていませんか？　初めて読んだときはショックを受け、『FFⅧ』の辛口によくぞ言ってくれた！　と思いもしたのに。『眠ル繭』はそんなにほめなくていいです。あのトロさに私はイライラしっぱなしでした。（福岡県　カゼ・イユン）

GAME SOFT REVIEW **5**

かちぱか

ジャンル：ETC／
メーカー：エニックス／機種：Win95&98／
価格：¥9,800／発売日：2000年6月

卯月鮎　プレイ時間：20時間

解けないパズルは解けるのか？ 競馬狂は日々、数字と戯れる

競馬情報をゲーム視点でとらえたソフト『かちぱか』。「ネットワーク型競馬情報エンタテインメント」を謳うこのタイトルは、何を提案するのか。

アルゴリズム自作ソフトで ロジックを構築する楽しさ

いつでも欠かさずきっちりやってくる競馬。この週末も飽きもせず、多くの人が競馬場に足を運ぶ。ギャンブル性、血統ドラマ、馬の姿態……競馬の魅力は様々だが、一番大きい要因はやはり予想の面白さ。馬柱は数字の宝庫。解けそうで解けないパズルを我々に突き付ける。どんな問題でも解ける魔法の公式を、人は求めてやまない。

そこで古くから試みられてきたのがコンピュータを使った予想だ。もっとも一般的な形態は、ロジックが組まれている上で、該当するレースのデータを手で入力していくタイプ。これでオヤジ臭くも胡散臭い必勝馬券術の出来上がりだ。だが、エニックスがプロデュースした『かちぱか』は既存のタイトルとは一線を画している。本作の目玉はアルゴリズムを作成できること。具体的には、「騎手」「血統」などの8つのパラメータをどの程度重視するか、パーセンテージを入力していく。さらにそれぞれのパラメータには「ローテーション」「実績」「前走着順」など、細かく用意された項目があり、演算に採用するものをクリックする。

以上の入力を終えると、過去の対象レースのデータを元に、回収率と的中率が算出され、その傾向を見て更にアルゴリズムのパラメータをチューンナップしていく。

面白いことに、回収・的中率の上下に一喜一憂する感覚は、ゲームで武器やモンスターの合成をやっている時のそれに近い。どの項目を採用すると精度が高くなるか、それをどのくらいの割合で入れればいいか、といった数字上の試行錯誤が、アイテム作成SLGや戦略SLGと同様の効果を生み出している。



アルゴリズムの作成。競馬マニアから見れば選べる項目は少し物足りないが、それでも無限の設定が可能。

データベースをゲーム的な アプローチで加工

さらに過去のレースデータを分析することで、「東京競馬場では中舘の差しは来ない」などの法則を探し出したら、「かちぱか法典」として登録し、特例条項としてアルゴリズムに付け加え、精度を上げることができる。

データ分析でユーザーが気軽に遊べるようになっている背景には、インターネットでのデータ配



信がある。レースの出馬表やレース結果は専用サイトにリアルタイムにアップロードされ、接続するごとにパソコンの中に蓄積されていく。

このデータは、JRA－VANという競馬データベースから提供されたもの。言ってみれば「ありもの」だ。だが、深夜の競馬番組『うまなりクン』のようなノリでライトな味付けをし、競馬のデータと戯れるというゲーム的アプローチを見せており、データでどう儲けるか、ではなく、どう遊ぶかを提案している。予想ソフトはあくまで実用。馬券を購入して初めて完結するのに対し、本作は単体で遊べるようになっている。競馬情報バラエティソフトとでも呼ぶべきだろうか。



会員（月1,500円）になると入れるオフィシャルページの一部。3つのパターンで集計されるランキングが熱い。

仮想空間はもう古い!? 現実をそのまま遊ぶ

このソフトが単なる予想ソフトにとどまらない異色作になっているのは、「現実をそのままゲームにする」という発想が根底にあるからだ。今までゲームは、現実世界をデフォルメしてルールを構築してきた。しかし、コンピュータが大容量になり、データ化や処理が一気にできるようになると、現実そのものがゲームになる。今まで蓄積されてきた情報のリソース(たとえば野球や株、経営、辞書や路線図)が、ゲーム風に加工されることで遊べるようになる。ゲームはリアリティのある仮想現実を構築することがよしとされてきた。しかし、これからはデータ化された現実をいかに面白く見せるかが重要になってくるのかもしれない。もしそうなら、今後のゲームには、情報を娯楽として提示する手法が求められる。インターネットによって、情報は平等に開示されるようになった。その先は、情報を見せる視点が重要になるのだ。

ゲーム周辺をネットワーク化 1本のソフトを2度遊ぶ

更にコミュニケーションの要素が『かちぱか』の方向性を強化する。このソフトはオンライン接続につながる。ここではアルゴリズムや法則、ユーザーの予想のアップロードをして、その精度や回収率を競うことが可能だ。他人のデータをダウンロードすることもできる。週末ごとにレース結果が集計され、ランク上位のアルゴリズムや予想者が発表される。さらに、チャットや掲示板なども開設され、競馬の話ができる。全体的にギャンブル色は薄く、人が発見した法則を見て感心したり、回収率を競い合ったりと、競馬という現実を媒体にしたコミュニケーションツールになっている。

現在、ネットワークゲームは通信対戦・協力に主眼が置かれている。しかし、同時進行で仲間を募るということが必要とされる以上、制約が多い。本作ではコアな部分は個人参加にゆだね、ゲームの周辺部分でユーザーをネットワーク化するというアプローチを取っている。柔軟性のあるこの手法は今後の主流になるだろう。

今までゲームは作りっぱなしであり、ファンページは個人で開設するものだった。しかし、メーカーがゲームだけではなく、交流の場を作って提供するという考え方が普通になってくる。『かちぱか』は単なる競馬予想ソフトにとどまらず、ゲームの今後の流れを見せているのではないか。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。競馬歴6年。とあるレースで自作アルゴリズムの指名した馬はとんでもない人気薄。機械が壊れたと無視したら2着に激走。信じる心を持とう。仕事のお話はQYS02222@nifty.ne.jpまで。

関連作品
アソボウズ・データスタジアム（ETC）
メーカー：アソボウズ／http://www.asobous.co.jp/
プロ野球・サッカーW杯など様々なスポーツのデータを独自のエンジンで解析・紹介しているサイト。ゲーム化を要切望。

読者の声 ゲーム批評がつまんなくなったというよりも、ゲームがあまり面白くなくなってきた感が。……ところで、動物番長の正体ってなんでしょうねぇ？（千葉県　カベジマイサム）

GAME SOFT REVIEW 6

ブレス オブ ファイアⅣ　うつろわざるもの

ジャンル：RPG
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：2000年4月27日

水野隆志　プレイ時間：58時間

システム、ストーリー、キャラの三要素が調和した傑作RPG

時代がPS2へと移行しようとする世紀末に登場した最新作。その伝統的な完成度はさらに磨きがかかっていた。

さらに戦術性が豊かになりやり込み甲斐を増した戦闘

　前作『Ⅲ』はPSを代表するといっていいほどの傑作だったが、グラフィック的にはやや古めかしくて派手さに欠け、一方で戦闘の難度が高めという、プレイヤーを選ぶ一面も持ち合わせていた。いってみれば、近年のライト指向に反し、あくまでも昔ながらのRPGの魅力を貫いたソフトだったのだが、今回登場した『Ⅳ』に比べれば、それも序曲に過ぎなかったと思わずにはおれない。それほどに『Ⅳ』は、『Ⅲ』で形作られたシステムを踏まえ、それをさらに発展させた作品なのである。とくに特徴的なのが戦闘システムで、いっそう複雑に進化し、プレイヤーにより高いレベルの試行錯誤を求めるようになっているのだ。

　戦術性は、大きく「フォーメーション」と「コンボ」の二要素によって深められている。

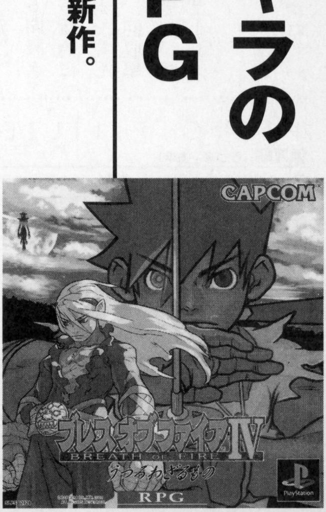
　『Ⅳ』では、プレイヤーが操作できるキャラクターは、最大六人から成るパーティを組んでおり、戦闘は、そのうち三人を前衛とし、三人を後衛として行われる。敵を攻撃するにはキャラクターを前衛に配置する必要があるが、当然、敵の反撃を受けるため、どうしても傷つくことが多くなる。これに対して、後衛に配置したキャラクターは、敵に対してはいっさい攻撃できず、ごく例外的な場合を除いて仲間を支援することもできない。完全に戦闘のカヤの外にいるわけだが、その代わりに、いっさいダメージを受けることはなく、しかもAPと呼ばれるポイントを一定量回復させることができるというメリットがある。



戦闘時の細かなアニメーションはお家芸というべき秀逸さ。とくに、虫系のリアルさは絶品！

　APは、魔法や体術など、キャラクター固有の強力な特殊技を使う際に必要となる値で、全般に少なく、しかも回復方法が極めて限定されている。そのため、キャラクターをときどき後衛に下げ、APを回復させることはかなり重要な意味を持っている。前後衛の交代は、戦闘中各ターンごとに可能で、しかも獲得できる経験値に差はない。従って、まず特殊能力を使って先制攻撃を加え、いったん後衛に下げてAPを回復させ、また前衛に出すなど、多彩な戦術が可能になってくるのである。

　さらに特殊能力を一定の法則で



連続発動させると、コンボが成立し、どんどん威力が増していく。魔法によってはコンボによって上級魔法に変化することもあるので、その使い方は戦闘の勝敗に大きな影響を与えるのだ。ただし、コンボの発生は、味方キャラクターが連続して行動できることが条件になる。軽装備の魔法使いと重戦士など、速さが異なるキャラクター間でコンボを組もうとすると、途中で敵に割り込まれてしまい、不成立になってしまうことが多い。防御力の高い鎧は物理攻撃には強いが、どうしても重く、装備すると動きが遅くなる。ただ闇雲に数値だけ追うのではなく、出現する敵の速さや攻撃方法など、状況に合わせて装備をどうするか考えていかないと、戦闘が苦労の連続になってしまうのである。


「釣り」「妖精のコロニー育成」「狩り」など、ミニゲーム的な遊び要素も充実している。

地味ながらもバランスよくまとめられたストーリー

戦闘システムが考えながら楽しめるのと同じく、ストーリーも細かいエピソードを丹念に重ねながら、じっくりと進んでいくタイプになっている。

キーワードとなるのは、超人的なパワーの存在、それを自在に操ろうとする人間たちの欲望、そうした人類を淘汰しようとする敵役、人間の可能性を信じる主人公などで、それ自体は、どちらかというと使い古されたテーマといえる。しかし、シナリオ運びがうまく、段階的にキャラクターたちの感情が変化していくさまを描いているため、プレイヤーはすんなりと物語を受け入れることができる。オーソドックスな作りながら、無駄なく、無理がなく、それでいて中身のある内容になっているのである。第三章の冒頭、フォウル編での、あの「鈴」の演出など、一見見落とされそうな部分への細かな配慮も忘れがたい。

キャラクターもさほど強烈な個性の持ち主こそいないが、それぞれに特徴がよく出ていて印象に残る。とりわけドラマチックなイベントをやたら発生させたりせず、何気ないセリフのやり取りで性格を浮き彫りにしているところなどは、じつに見事だ。全シリーズを通して登場する唯一のキャラクター、デュースからユーモア感が消え、棘が強くなりすぎたのは、ちょっと残念だったが。

『Ⅳ』は、32ビット機の登場以降、ゲームシステムの進化よりも、ビジュアルの進化が優先されてしまったRPGに嘆いていたファンにとって、溜飲の下がる作品になるだろう。突出した部分こそないものの、トータルバランスでの完成度が高く、プレイヤーは飽きることなく、最後までプレイを続けていけると思われる。そこには、『ドラゴンクエスト』の誕生以降、本場アメリカ製RPGと離れて独自の進化を遂げた日本製RPGの伝統的な魅力が十二分に生きている。そうした伝統を継承し、しかも単にノスタルジックに浸るだけでなく、『Ⅲ』では複雑なわりにあまり効果的でなかった「竜変身」を簡略化したり、フィールドの3D化を発展させてリアルさの向上を図るなど、修正もきっちりと施されている。まさに温故知新であり、これこそ『Ⅳ』をもっとも的確に表している言葉だといえるだろう。SFC以来、あるいはその前からRPGに親しんでいたファンだけでなく、そうした過去に詳しくないプレイヤーにとっても、触れておくべき価値のある作品なのは間違いない。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。これまでの『ブレス オブ ファイア』シリーズの傾向を振り返ってみると、『Ⅱ』は『Ⅰ』の発展バージョンで、『Ⅳ』は『Ⅲ』の進化型だった。とすると、『Ⅴ』でシステムが大きく変更される可能性が大？

関連作品

ファイナルファンタジーⅧ（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥7,800／発売日：'99年2月11日

現在のところ、PS史上最高のヒットを記録した超有名作。待望の『Ⅸ』も発売されたが、このシリーズを本作と比べると、コンセプトの違いがはっきりと出ていて興味深い。

読者の声 PS2発売時にあんだけ騒いだくせに、最近はゲームバッシングばかりのマスコミにうんざり。ちっとは冷静になれよ。（大阪府　藤岡賢一）

GAME SOFT REVIEW 7

巨人のドシン1／巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合

巨人のドシン1（アゲ・サ・ゲーム南国風）
メーカー：ランドネットDD／機種：64DD／
発売日：'99年12月

高橋ピョン太 プレイ時間：5+1時間

愛と憎しみが交錯する名作 唯一の問題はハードの普及数

4月に補助ディスク『解放戦線』も発売された『巨人のドシン1』。64DD専用ゲームは、それゆえに幻の名作になってしまうのか…。

ゲーム史上随一の有名かつ遊ばれてない作品

これほどまで、遊ばれていないのに名前が有名なゲームって、かつてあったかなぁ？『巨人のドシン1』は、あの飯田和敏氏の作だし、聞こえてくるゲームのコンセプトも巨人が人間の愛でさらに巨大化する、なんて、なんだか今までに経験したことがないような楽しそうな雰囲気だしね……。なのに64DD用なんだよなぁ。

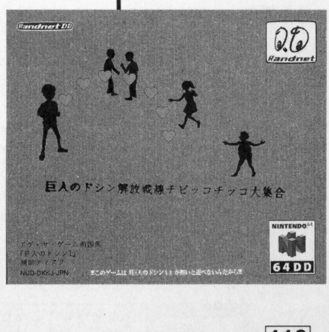
早速遊んでみたら『巨人のドシン1』って意外と親切だった。例によって飯田氏のゲームは、最初に何をやっていいのか戸惑うもんだとばかり思っていたのに（そこが好きだけど）、いい感じのナレーションで、巨人のドシンと島の人々との関係を語られちゃうし、おまけにまず何をすればいいのかも、ちゃんと指示してくれるし。

島に一歩足を踏み入れると、そこには島民が住んでいて、島民はどうやら木を欲しがっている。それはナレーションでも説明されるんだけど、彼らを見れば一目瞭然だ。だって島民の頭上には、木の絵がふきだしになって表示されているしね。あたりを見まわせば、島の環境って、そこここに散らばった木と、あとは海しかないから、結局、ドシンである自分にとっても、やれることといえば、その木を伐採して、で、木を欲している彼らのところまでそれを運んであげるしかない。もっとも、ドシンには、土地自体を隆起、あるいは陥没させたりする能力もある。何をやってもいいってゲームだから、無意味だけど土地のアゲ、サゲをやっていてもいい。しかし、普通は木を島民に与えるんだろうな。木を与えられた彼らは、自分に、つまりドシンに向かって、ありがとうと、愛を投げかけてくれるし。いやー、人って愛を向けられると、なんかうれしくなっちゃうじゃないですか。愛がいくつかたまると、巨人はさらに大きくなっちゃうから、ドシンは調子にのって、さらに木を運ぶ。猿のように木を運んじゃうから愛の力って恐ろしいね。ゲームと言えども、しばらくは、そんな愛のために、木を運んであげるという単純作業に専念できちゃうから、人間ってかわいいよ。

『巨人のドシン1』は、1回の



人間の愛をもらって大きくなる『巨人のドシン1』



巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
メーカー：ランドネットDD／機種：64DD／
価格：¥3,333／発売日：2000年4月21日

プレイが、ゲームの世界での日の出から日没までに限られている。これがだいたい現実のプレイ時間で、30分。30分経てば、もういやおうなしにゲームは終了する。で、最初のドシンは、その日の一代限りで終わり。次の日のドシンは、すでに二代目ドシンということになる。こいつは斬新で、プレイしやすかったね。30分で小休止って感じ。ドシンは、そういったゲームシステムの流れで話が進むけど、その間の島民たちは、ドシンと関わった話を、日記のようなものでつづり、彼らは継続的に、文化的なもの、民族的なものを、ますます深化させていく。それがまた新しい巨人とのはじまりとともにオープニングメッセージとして日記の内容が流れるから、何かここにドシン、つまり自分の気持ちに変化が現われるんだな。その日記から伝わってくる島民たちの気持ちに、なんとか応えてあげたいと思う自分、ドシンができあがっているから不思議。ドシンを慕う島民たちのために、俺って何ができるの？　いちおうゲームシステム上は、愛がたまるとドシンはますます巨大化するという法則があるから、それが目的のようにも思えるが、実は島民の愛に応えている自分が、ゲームを先に進めている要素にもなっている。なんか恥ずかしいけど、人間の使命感、達成感なんて、その程度のもので作られているような気がしてきた。

　けど、四代目のドシンだったかな。いい感じで島民たちも増え、建造物もかなり大きくなったところで、つい歩きまわりすぎてつまずき、建物を壊し、島民を踏み殺してしまった。うー、ここまで育ててきたのに、うかつーと思った次の瞬間は、その構築された愛の崩れを修正すべく、自分は、なんと悪の巨人になって、自ら破壊行為を行なう悪事を働くドシンとなってしまった。愛は、ちょっとしたことで裏返ることを学ぶ……。自分をコントロールしていた愛も、些細な外的要因で簡単にくずれた。このゲーム、奥が深いよ。

　『巨人のドシン1』には、補助ディスク『解放戦線チビッコチッコ大集合』という別売りソフトもある。みんな知ってた？　これ、補助ディスクと言われているとおり、『巨人のドシン1』といっしょに使って遊ぶディスクなんだけど、こっちでの自分は、チビッコなんだよね。それもチビッコの夢の中で、なんか巨人のエキスポが開催されていて、そこで映画が見られるというしくみなんだな。それもさぁ、チビッコだから寝ている間に、チッコ（おしっこ）がたまっちゃうんで、それがいっぱいになる前に、コンパニオンにチッコをかけながら情報を入手し、おねしょしないように、パビリオンを歩きまわるというゲーム？なんだ。おねしょしちゃうとゲームオーバー。それから『巨人のドシン1』を遊びこんでいないと、全部の映画は見られないしくみになっている。システムがまた面白くって、チビッコプレイの途中で、ドシンのディスクに入れろとか、補助ディスクをまた入れろとか、ダシ・イレの指示が飛び交う。そのダシ・イレまで遊びになっているので苦ではないんですけどね。この調子で、あいかわらずよくわからない遊びが延々と続くわけ。なので、みんなにも一度は体験してほしいゲームなんだけど64DDだもんなぁ、もったいない。



パビリオンの檻の中から巨人を救い出せ！
『～解放戦線』

PROFILE

高橋ピョン太

今、Diablo2にハマッてます。ハマッてはいますが、Ⅰのときのように徹夜をしたり仕事をしなかったり、ということはありません。高橋も、おとなになったものだなぁと思う今日この頃です。しかし、寝不足ではあります。

関連作品

ポピュラス（SLG）

メーカー：イマジニア／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,800／発売日：'90年12月16日

英国のゲームデザイナー、ピーター・モリニュー氏制作の元祖「アゲ・サ・ゲーム」。これと『スーパーマリオ』が『巨人のドシン1』に大きな影響を与えた。

真・瑠璃色の雪　～ふりむけば隣に～
ジャンル：AVG
メーカー：アイル／機種：Win95＆98／
価格：￥8,800円／発売日：2000年4月14日
編集部　津田　プレイ時間：15時間

隅々まで行き届いたサービスがうれしい アダルトゲームの「王道」的ゲーム

DOS時代の傑作ゲームをリメイクして、徹底的に作りこんだこのゲーム。アダルトゲームを楽しむ人のことを良く考えて作られた佳作である。

なんのヒネリもないスタンダードなAVG

アダルトゲームにおいて大事なことは何なのかと考えた時、それはやはり、ミもフタもないが「オカズとしての優秀さ」こそが最大のポイントであろう。つまりはHなCGの枚数であったり、萌えさせるシチュエーション・ストーリーであったり、または声優の熱演であったりする訳だ。感動する物語も悪くはないが、購入動機としてこれ以上のものはあるまい。

そう考えた時、この『真・瑠璃色の雪』はアダルトゲームの「王道」とも言うべき内容を持っていると思うのだ。

ゲームシステムは、マップ上にあるいくつかのポイントを歩き回り、女の子と出会ったら会話やイベントが発生する、いわゆる『同級生』タイプのAVGだ。アダルトゲームではスタンダードとも言えるシステムだけに、アダルトゲームユーザーであれば、なんのストレスもなく馴染めるものになっている。Hできる女の子は10人で、これもまた、アダルトゲームでは平均的な数である。物語はドタバタあり、シリアスあり、時にはお涙頂戴のシーンがあったりするが、これもまた特にあっと驚く仕掛けがちりばめられている訳でもない。典型的ラブコメと呼んでもさしつかえない内容だ。

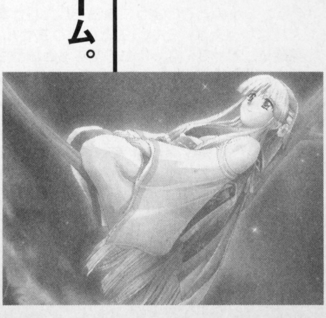
ようするにゲームを構成する要素だけを見ると実に「普通」だ。

しかし、このゲームは今年前半において、先に取り上げられている『Natural2』や、リーフの『まじかる☆アンティーク』といった大作ゲームに次ぐ、トップクラスの売上を記録しているのだ。

プレイヤーが喜ぶ要素を徹底的に追求する

実はこのゲーム、DOS時代に発売された『瑠璃色の雪』のリメイク作。とは言っても、CGは全て原画から書きなおし、シナリオもほとんど差し替え、一部キャラクターのデザイン変更と、ほとんど別物になっている。中でも女の子との会話のテキストは格段にパワーアップ。前作ではやや曖昧だった主人公の設定を強化することにより、キャラクター同士が生き生きとした会話をするようになった。

これらの作業のほとんどを手がけたのが「リバ原あき」氏。前作、そしてアイルの大ヒットゲームである『脅迫』も手がけた制作者なのだが、その作業量は恐れ入る。何しろ、企画・シナリオだけでなく、原画までほとんどを自分で行っているのだ。アダルトゲームの売れ行き・評判を左右する要素の大半を一人で制作している、というだけでも凄いと思うのだが、それがユーザーに高く評価されていることは見事としか言いようがな



い。

そしてそれは、リバ原あき氏の徹底したサービス精神に対する評価と言える。プレイヤーにオカズを、より快適な形で提供するにはどうすればよいのか？　事前にどんなドラマがあったらHシーンが盛り上がるのか？　より女の子と仲良くなった人にはどのような追加ＣＧを用意すべきだろうか？

…ということを徹底的に考えているからこそ、特に目立った特徴はなくとも４万本近い売上を記録することができたのだ。

また、アイルならでは、と言えるシステムの充実ぶりも見逃せない。一度クリアした後にはヒントを表示できたり、愛情値（高いとボーナスＨシーンが見られる）を表示できたりと、何度もプレイすることを考えると実にありがたいシステムが多い。クリックなしでＨシーンを楽しむ仕組み（勿論、オナニー用だ（笑））もあったりして、至れり尽せりといったところである。

物語的にメインヒロインである瑠璃の存在がイマイチ希薄だったりするのはちょっと問題かとも思うし、リメイク作であることを考えると多少は甘目の見方かもしれないが、アダルトゲームとしての見事なまでの直球勝負には素直に拍手を送りたい。


DOS版からの移植でグラフィックも格段に美しくなった。

PROFILE

編集部　津田

大学時代、『同級生』（PC98）にハマったのが、このテのゲームを始めるきっかけ。10枚を越えるFDの入れ替えにキレて、40MのHDDを4万円で買ったのもいい思い出です。

関連作品

脅迫　～終わらない明日～（AVG）

メーカー：アイル／機種：Win95＆98／価格：￥8,800円／発売日：'98年12月17日

アイル、そしてリバ原あき氏の名前を決定的なものにした陵辱系AVGの傑作。これもDOSからの移植作で、『瑠璃色の雪』ほどではないが、様々な面でパワーアップしている。

『ミスタードリラー』3機種同時発売記念

失われた'90年代を埋めるナムコゲームの嫡子

ナムコスターズが輝きを失って久しい昨今、久々にナムコの嫡子を思わせる作品が現れた。3機種同時発売を記念して『ミスタードリラー』の位置づけを考える。©㈱ナムコ



吉田竜司　プレイ時間：合計20時間

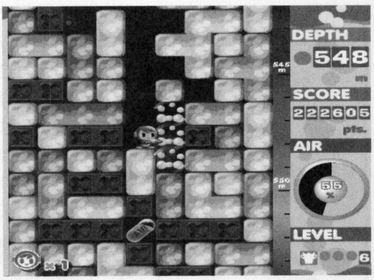
ジャンル：ACG
メーカー：ナムコ／機種：CGB・PS・DC／
価格：¥3,800・¥4,800・¥4,800／
発売日：2000年6月29日

失われた'90年代

今でも若いつもりだが、ま、若い頃の話である。10年前くらい。ある日、僕は矢口渡のナムコ本社を訪れ、仕事そっちのけで広報の人とエレメカ『コズモ』に興じていた。「コズモ可愛いですね〜ホントにナムコさんはキャラクターづくりが上手っ」「いや、コズモもいいんですが、今は『ワギャン』に力を入れてるんですよ。パックマンと並ぶキャラに育てようと思ってアハハ」(注)。

へ〜頑張ってください〜と言いながら、心の中で(ま、無理だな)と思った。実際そうなった。そういえば、ワギャンの名がナムコスターズから消えて久しい。

——個人的にナムコの'90年代は〝なかったこと〟にしたいと思っている。「『ガンバレット』の立場はどうなんだ」「『マーベルランド』やったことあるんか、オイ」とか色々言われそうだが、少なくともファミコン時代の『ゼビウス』『ドルアーガ』『ケルナグール』というナムコット黄金期を見てきた者にとって、この10年は空白なのである。



エアーを回収するにはパズルアクション的思考も必要(写真はDC版)。

確かに『リッジ』『鉄拳』といったドル箱シリーズの質は高い。同社を売上1千億円企業に導いた事実も認めようじゃないか。だが、何か「傭兵部隊」の匂いがして、ナムコにしかできないゲーム、ナムコがナムコであるためのゲームであるとはどうも思えない。

PCエンジン版『源平』『ワルキューレ』が出た'90年を境に、時間はピタリと止まっている。既にパックマンもシンボルとしてはややくたびれ、今のナムコを象徴するキャラはなきに等しかった。

『ミスタードリラー』。操作ボタンの増加とともに失われていたはずの〝嫡流〟が10年ぶりに登場した。まごうかたなき、〝空想してから寝てね〟のナムコのゲームだ。SCEの唱えた「誰も体験したことがないモノすごいエンタテインメント」とやらが空手形になりそうな中で、「誰もが体験したことのありそうな2Dドットゲーム」が堂々と胸を張っている!

大の20男に「あと1匹(笑)しかいない!」と緊張させたり、「連射は感心できない」と心の底から思わせたり、「(落下する地底人を一瞬ブロックと勘違いして)びびるだろ!」と怒りをクリエイトさせたり、深夜にススムくんと一緒に「ぎゃあ(断末魔)」と叫ばせる〝操作ボタン1個のゲーム〟もなかなかない。そう、どこかファミコン追体験なのだ。

と、ここまで書いてふと思った。こうした感慨はオヤジゲーマーにありがちの「昔は良かった」という単なるノスタルジーなのかもしれない。最近、涙もろくなったし。

ポリゴン人形劇の至れり尽せりゲームのぬるま湯にずっぽり浸かった今の子達に、ただ穴を掘れ！　と言っても難しいかもしれない。

不安に思って、ゲーセンを覗きに行った。好評だとは聞いているが…あっ子供がやってる！　女の子だ！　しかも俺よりうまい！　いける。

ススムくんの愛らしさ、敷居の低さ（ないかもしれない）から、広く〝届く〟ゲームとしての条件は整っている。「秒間何万ポリゴンが…」「ネットゲームが…」と言った声が幅を利かせて、閉塞状態に陥っている業界に一石を投じることができるかもしれない。

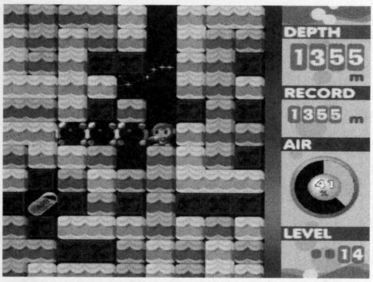
ただ、ナムコの売り方が…。『FF』が発売される7月7日直前で、初回分はほぼ品切れ。機会損失は確実にあっただろう。また個人的には、あの〝ファミコン版ナムコケース（背面シール付き）〟の復刻限定版を出す、といった商売っ気があってもよかったと思う。何せ10年ぶりの嫡子誕生なんだから。CMもあんまり見ないし。ま、ナムコらしいといえば、それまでの話だが。

群抜くDC版

『ドリラー』は3機種の同時発売。特徴を見てみると――

【GB版】

任天堂ソフトとの相性が抜群なうえ、10分程度で終わるというゲームの性格上、「いつでもどこでも」のスタイルはかなりマッチしている。横ブロック数が9から7に減っているが、むしろお子ちゃまにはやりやすそう。難易度設定ができない点も、不要な気迷いを呼ばずシンプルでよい。そもそも『バベルの塔』には難易度設定などなかったし。リーマンゲーマーにとって、問題は電車プレイ。やってると顔が変わるらしいので注意が必要。個人的には、最近の電車プレイ（『ときメモポケット』）に比べ、恥かし度は低下している、ような気がする。



どれだけ深く潜れるか。エンドレスモードで腕を競え。（写真はPS版）

【PS版】

ジャケットが最も良い、としか言うことがない。一番売れるんだろうけど。

【DC版】

とにかく他機種に比べ美麗！　セガも大川氏も、もっとこの事実をアピールすべきだ。選択は自由だが、アナログキーよりファミコンライクな十字ボタン使用をすすめたい。指先の痛みもまた、こたえられない醍醐味だ。ファミコインを探すのも一興だろう。

なお小野編集長から強く要請があったため、『サンバ』のマラカス及びマイクデバイスを使用したプレイも試してみた（〝批評〟編集部内にて）。結果は…できなくはなかったが…まあ、トライすることに意義があった、と日記には書いておこう。嬉々としてマラカスを振る編集長の横顔に打たれるものはあったが。

×　×

人によってプレイの仕方は様々だが「できるだけ速く掘らねばならない」「連射パッドがあればぜひ」といった論調には、否、といいたい。さじ加減は必要だが、確実にエアを取って進んでも、このゲームは十分に面白いと思う。

そう言えば穴を掘る時とカニを食う時に人は無口になるという。自分流の穴の掘り方、カラの割り方を見つけるスタンドアローンな行為には、内向き、の一言で片付けられない何かがある。それを探すためにあと千メートル掘ろう。

PROFILE
吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
株式新聞記者。初購入ソフトは『青春スキャンダル』（笑）。ナムコといえば、故・真鍋社長の取材で、当時微妙な話題だったSFC参入を無理矢理聞き出し、広報の方に〝笑いながら怒る顔〟で叱られたことが甘酸っぱいメモリー。目下『ぼくなつ』で虫相撲に熱中。

関連作品
ディグダグ（ACG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'82年
「掘る」という動詞でゲームを作った画期的な作品。『ドリラー』のキャラも開発段階では仮に『ディグダグ』が使われていた。

（注）それぞれエレメカの『コズモギャングズ』（'90年）『ワギャン』（'80年）のこと。『ワギャン』は後にファミコンで『ワギャンランド』『2』『3』、SFCで『ワギャンパラダイス』が発売された。『コズモ～』は業務用で『コズモギャング・ザ・ビデオ』『コズモギャング・ザ・パズル』が発売された。

現役レスラーが斬るプロレスゲーム

漢ならこれを遊べ！ プロレスゲーム傑作選

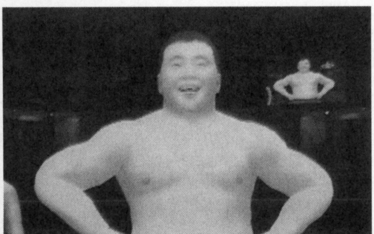
何事もその道のプロに聞くのが本道というもの。そこで現役プロレスラーに数あるプロレスゲームをチェックしてもらった。本物が勧めるソフトとは？

本当に面白いプロレスゲームとは何か

プロレスラーから見て、プロレスゲームをどう思うか？　編集長の素朴な疑問から今回の記事を書かせていただく事になった。

まずは、かの名高いスクウェアから発売された『オールスタープロレスリング』。発売前、某ゲーム雑誌に掲載されていた画面写真を見て、「画面綺麗だな、でもあんまり面白くないだろうな」というのが私の正直な思いだった。しかし折角手に入れたPS2が、早くも部屋のオブジェになりかけていたこともあり、多少の興味もあったので、発売日に購入してしまった。プレイして、まずスバラシイ点は、やはり画面の綺麗さ。会場までリアルに作られている。選手の入場シーンに関しては、言うことなしの出来である。実際に選手が使っているテーマ曲で、リアルなポリゴンになった選手がゲートから登場。奥さんこれ涙もんですよ！　圧巻なのは力道山の入場シーン。まさかこう来るとは思わなかった！　天から降臨する力道山先生！　イカス！　この入場はみんなも「そうきたか！」と思った事でしょう。ていうか俺だけ？

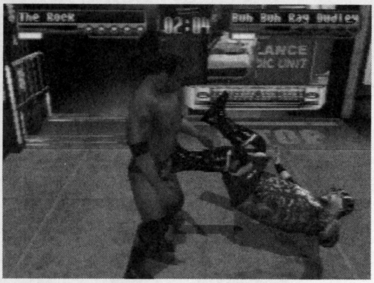
次に技の動き。気合入れてモーションキャプチャーしただけあって、かなりリアルな選手の動き。アントニオ猪木のナックルパートなんかは、マニアもニヤリとしてしまうのではないだろうか？　私自身もプレイしていてニヤリとしてしまった。


力道山が降臨する演出は最高。『オールスタープロレスリング』

ただ初プレイの正直な感想は、「な、なんじゃこりゃ！」これに尽きる。他のレスラーや友達、誰に聞いても面白いといった意見は聞けなかった。一発パンチを食らったら長々とダメージを引きずる。なかなか他の種類の技が出ない。などなど、かなりストレスが溜まった。どのくらい不満だったかというと、買った日だけ遊んで、今日原稿を書く前に引っ張り出すまで、家の隅っこに転がっていた。ハッキリいえば「やっぱりつまらなかった」と言った所です。開発スタッフの皆さん、ごめんなさい。でももうちょっと面白くできたと思うんだけど。たとえば操作性、アナログスティックだけってのもなんか……十字ボタンでも操作はできるが、もう少しどうにかならなかったものか？　ただ、グラフィックに関しては満足なので、次回作があるのなら、次に繋げてほしい。結論は「期待通りの期待ハズレ」ということで。

ではプロレスラーの私から見て面白かったプロレスゲームは？と言われると、やっぱり『ファイヤープロレスリング』シリーズ（以下ファイプロ）でしょう。このゲームが世に出たのは、私がまだ中学生の時。ＰＣエンジンにマ

ルチタップ繋いで、4人で徹夜して燃えてました。このゲームでずっと受け継がれてきている、ボタンを押すタイミングでどっちが技を仕掛けるか決まるシステムは、画期的でした。その当時のプロレスゲームって、連打してれば技が決まるってのが多かった。『ファイプロ』は、連打しても技が決まらない。初めてプレイした時は戸惑ったが、このシステムは実に奥が深い！　コンマ1秒の戦いである。次に『ファイプロ』ならではなのが、エディットの細かさ。これに関しては他のゲームは到底太刀打ちできない。えらいマニアックな選手の絵が入っていたりする。これを見ると開発スタッフの人が、いかにプロレス好きかがわかる物である。しかし発売元のヒューマンが倒産して一時期はどうなることかとおもったが、別会社が版権を引き継いで、プレステ2での次回作の発売が予定されているので、要チェックです。私も絶対買い。



WWFに受ある作品『〜スマックダウン』。ロッカーでの乱闘も再現！

　次に、あまりメジャーではないが、N64で発売されている『バーチャル・プロレス』シリーズ。『ファイプロ』が2Dなのに対して、このゲームは3D。絵は決して綺麗とは言えないものの、動きの細かさはスバラシイ。操作性もN64パッドのボタンの少なさを考慮した、ボタンを押す長さで大、小が決まるシステム。そして十字ボタンの方向で技の種類が決定。このゲームの特徴は、必殺技のメーターがあるということ。『FFⅨ』のバーストタイムみたいな物で、満タンになると、必殺技が使える。私がN64の中で一番好きなゲームだ。ちなみにこの『バーチャル・プロレス』には、海外版が存在する。日本未発売の品である『WCW vs nWo：Revenge』や、もうすぐ日本でも発売が決定している『WWFレッスルマニア2000』だ。私は海外遠征に行った際、帰りに必ずゲームショップをチェックして、プロレスゲームを買ってくる。とにかくN64を持っている人は、『レッスルマニア2000』は買いです。特にWWFを知っている人は絶対遊んだほうがいい。

　他に最近手に入れたプロレスゲームは、PSの『WCWサンダー』『WCWメイヘム』『WWFスマックダウン』『ECW』といった所。大体クソだったが、この中で『スマックダウン』は違っていた。スバラシイ。海外版プレステのプロレスゲームで、初めて面白いと感じたゲームである。このゲームのエディット育成は楽しい！　ハードコアマッチ、金網戦、バトルロイヤルと、なんでもありのこのソフトは、8月に『エキサイティングプロレス』という名前で、PSで発売される。作ったのは日本のメーカーであるユークス。たしか『闘魂烈伝』を作った所でもある。このゲームも、とにかく買い！　の一言です。プレイして確かめていただきたい。文字数がないので今回はこの辺で。文字数もう少し欲しかった！



多くの技があっても、一種類しか出せない『ECW』。だって説明書にすら書いてないんだもん！

PROFILE

菊澤光信（きくざわ・みつのぶ）

1976年11月17日生まれ。プロレスラー。ゲームマニアでPS2からバーチャルボーイまで数々のハードを所有。最近は大仁田厚と組む機会が多く、大仁田ジュニアのリングネームも頂く。この夏からアメリカにも活躍の場を広げる。http://www.os.xaxon.ne.jp/~kiku/

関連作品

ファイヤープロレスリングG（SPG）

メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月24日

今のところ最も入手しやすいヒューマン・プロレスゲームの最新作。今更2Dと侮るなかれ。現在最新作がPS2で鋭意開発中。

読者コーナーから飛び出した
ライターデビュー第2段!!

Reader's Critique
3ポイント獲得者

アコンカグア

ジャンル：AVG／
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／
価格：¥6,800／発売日：2000年6月1日

緋澄光一　プレイ時間：7時間

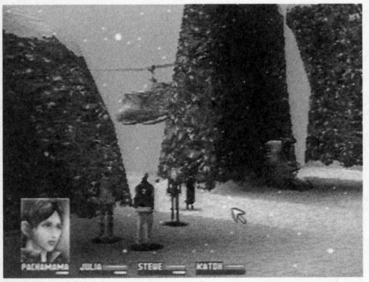
ゲームの枠に自ら留まってしまったAVGの切なさ

ゲーム的なまとまりと、物語の深みは融合できないのだろうか。本作はその可能性が見えた作品だったが……。

本作『アコンカグア』は、航空機の墜落で主人公達がアコンカグア山に放り出されるところから始まるAVGだ。プレイヤーは、特性の異なる5人の主要人物を状況に応じてチェンジさせながら謎を解いていき、最終的には雪山から下山しなければならない。

雪と敵に囲まれたアコンカグア山では、常に主人公達は死に直面しているはずだ。寒さと空腹、そして吹雪に雪崩といった自然の脅威。さらに執拗に追ってくる敵の存在が、プレイヤーに心地よい緊張感を与えるはずであった。だが、残念ながらゲーム中にはそういった緊張感はあまり感じ取れない。

登場人物は、突然遭難してろくな装備がないのにもかかわらず、寒さや空腹を訴えない。本来なら真っ先に寒さと食料が問題となるはずだが、全員は目の前に立ちはだかる敵や困難（崖があって通れないとか、崖崩れで道が塞がっているとか）しか問題としない。また、主人公達の命を狙う敵の存在も中途半端で、たとえ敵に発見されても多少ダメージを受けるだけで、即ゲームオーバーにはならない。このように、極限状況での恐怖や死に対する緊張感を感じられないので、ゲームとして盛り上がりに欠けてしまうのである。



使用キャラをチェンジさせながら物語を進めるのが結構大変。全員をまとめて操作するモードも欲しかった。

ところで、たいていゲームでは主人公が善、敵が悪である。主人公は常にどんな困難にも立ち向かい、最後には必ず敵に打ち勝つ。

その関係は本作にも当てはまり、主人公達は圧政を強いる政府軍に果敢に立ち向かっていく。だが、本作の目的はあくまでも脱出であって、悪と戦うことではなかったはずだ。したがって、善悪抜きに、自然の脅威やそこで遭難した人間の心理（生への欲望としての強さや弱さ）を正面から描ける可能性があったのだ。けれども、安易に善悪を絡めたせいで、極限状況での人間心理が中途半端になってしまったのである。

善悪二元論ばかりではストーリーに多様性がなくなってしまう。しかし、まだまだゲームはこの二元論にとらわれたまま脱却できないでいる。物語を体験させるというAVGの手法を使っていながら、「ゲームを解く」という枠の中に留まってしまったのが残念だ。まだまだゲームならではの物語を描く余地はあるはずだが。

緋澄さんはアレフというペンネームで投稿を頂いていました。29号、31号、33号で計3ポイント獲得です。おめでとうございます。

PROFILE
緋澄光一（ひすい・こういち）
ライター道場出身。好きなジャンルはRPGとAVG。実は熱狂的なシューティング野郎でもある。今回のデビューで改めて批評の難しさを痛感。けど、最も悩んだのはこのプロフィール欄に何を書くかだったりする…。

関連作品
スナッチャー（AVG）
メーカー：コナミ／機種：PC-88他／
価格：¥7,800／発売年度'88年
AVGの物語的側面はこの頃の方が濃かった。それがポリゴン化で『ミステリーハウス』の時代に逆戻りしてしまう。もっとも、当時のゲーム性といえば、限られたものだったが…。

おこるとおなかがすくじゃないか。――R・田中一郎

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2（ツー）

第3回

ユーザーだったら、ぶちギレろ!!

伝説の問答無用メッタ斬り企画、復活第3回！　くだらんゲームに地獄極楽落とし！

さて、今回の栄えある駄作ソフトは『建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!』であります。早くもPS2ソフトが駄作の荒野に降臨。エモーション・エンジンも逆ベクトルにフル回転でございます（意味不明）。

この作品、発表になった直後からかなり期待してたんですよ。PS2で堂々とバカゲーを出す勇気と技術の無駄遣いっぷりを高く評価してたんですよ。BUT、実際にプレイして自分の愚かさを思い知らされました。技術どころか何もかもが無駄遣いでした。プレイした私が「ぶちキレ」てしまいましたよウォー！

「建設重機による格闘ゲーム」って発想は面白いんです。制作者の頭の中では画期的な素晴らしい作品が出来上がっていたことでしょう。しかし、現実に出来たゲームのヒドさと言ったら、もう。「重機によるド派手なバトル！」が売りだそうですが、やってることは実にチマチマとした退屈極まりない押し相撲。格闘ゲームに重要な「技のモーション」がまるで分からないんで、ゲームになってません。技がすぐ出ないし、動きがいちいちトロいし、ストレス解消どころか溜まる一方です。喧嘩バトルっていうか、ユーザーにケンカ売ってるとしか思えません。

連打勝負になる「口喧嘩システム」ってのも理解に苦しみます。21世紀目前のこの時代に今更『つっぱり大相撲』みたいなことやって楽しいかいYOUたちは？

「格闘」と「建設重機」という相容れない要素を無理やり混ぜて、上手くまとめられなかったことがこのゲームの敗因でしょう。話題づくりのために一風変わったメニューを作りだそうと苦心した結果、見た目はちょっと斬新なものに仕上がったけれど、味がグッチョングッチョンになっちゃったゲロマズ失敗ラーメンのようです。ウチの近所にある、愛の貧乏脱出大作戦！な駄目ラーメン屋「ハテナ亭」が出してる「豆腐ステーキラーメン」みたいです。ローカルなネタでスイマセン。



画面は綺麗です。画面だけは。

本宮ひろ志氏による泥臭いキャラは世界観にハマってるんですが、シナリオが最悪。いまどき誰も考えないようなサムい設定、サムい展開、サムい科白。馬鹿路線を狙ったんだろうけど、まったく笑えない。はっきりいってクズ。これで6800円？　ユーザーをナメんじゃねぇぇぇー！（サラリーマン金太郎風）

まあ幸いなことに、このゲーム、気持ち良いほど売れてないみたいですな。普通、新ハード発売直後ってのはソフト渇望感から駄作でもソコソコ売れるモンです。ところがPS2の場合、PS1のソフトで遊べるし、DVDも見られるわけで、無理してショーモナイPS2ソフトを買わなくていいんですよね。ゲームメーカーにとっちゃ迷惑な話かも知れませんが、駄作は売れなくて当然。さあ、淘汰の時代の始まりです。ヒヒヒヒ。

……いかん、真面目な話になってしまった。オチをつけなきゃ。

というわけで「今号」ならぬ「金剛の駄作」でした！　ギャフン！

銃田夢人（がんだ・むじん）：1966年生まれ。千のペンネームを持つゲームライター。流れ流れて遂にゲーム批評デビュー。自作した縦置きスタンドが壊れキズモノとなったPS2で『闘姫伝承 ～ANGEL EYES～』に打ち込む日々。

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛（格闘ACG）

メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／
発売日：2000年6月1日

読者あっての本ですから



龍子オネーさん（19歳）
部屋の掃除をしてたら2年前より借りっぱなしのレンタルビデオを発見し、めまいを起こしそうな超過料金を苦にビデオを深夜の川越街道にてトラックに轢かせ、合掌。

シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

2000年の夏も読者コーナー真っ盛り

●はぁ〜〜最近暑いですよねぇ〜。コレ書いているのは6月25日（関東地方／雨）なので全然実感が湧いてませんけど、世間ではすっかり夏休みで駄目人間ライフを満喫中かしら民衆は？

○こんにちはーボクシシタンでーす！ご指摘多数ありましたがとりあえず電撃PSのポリタンとは関係ありません！

●いい加減に名前考えるからこうなンのよ。

○とほほ今更読者に名前募集でもしようかしら。

●それよか33号123頁の柱。飛龍センセを飛襲センセはないだろオイ！（スミマセン：編集長小野）

■表紙がキショい!! 凸凹クパ!! あと、つまらんのでもう買うのやめます。理由は自分で考えて。あとあと、読者コーナーでアンケートハガキのこの面丸々公開して。いってるの多そうで面白そう。要望は特になし、買わんから。（京都府　ゴールデンバームクーヘン）

○初手から腐ったミカンを紹介しちゃいました。黙ってイラストさえ描いてくりゃ福島（21歳ドリーマー）も良い奴なんですけど。

●オネーさん、こいつにはテレカの代わりに部分軌道爆撃系人工精霊を発射します。

■新・読者コーナーがあまりにもひどい。頑張って描いたイラストが「下手くそ！」のひと言で片付けられてしまう屈辱感を身をもって知りましたね。もちろん自分のイラストが他と比べて劣っているのはわかっているけど、扱いとしてあまりにもひどい！　もうゲーム批評には投稿しない。（埼玉県　極力右避け）

○ゴメン面白いからまた載せちゃった。でも極力氏の下手っぷりは非常にテイスティだからまた送って、シシタンのお願い！

●それよかハガキに鉛筆で書いてくんな！

■ゲーム批評が「人気ゲーム批評」にならないようマイナーゲームに

■400円まけてください。（埼玉県　耳だれ.com）
○できません。（シ）

（兵庫県　おやてん）

○だったらシシタン、金鳥のほうがイイなあ。夏だし

●オネーさん、プランナーがトばされたマッチのマーチの広告がもう一度見たいです！

■ランドネットの使えなさを特集して欲しい。自分はランドネット会員ですがDCの後発なのに全てにおいて勝るものがありません。一年経ったらヤメルつもりです。DCにしときゃ良かったなあ…。（東京都　ぶいよ）

■『トゥームレイダーⅣ』日本でもっと売れるようにすると制作者（？）が言っていたけど、だったらララのキャラデザを『デ・ジ・キャラット』のコゲどんぼにして声優を皆口裕子にあてて貰う位しないと売れないぞ。マニアに。（沖縄県　B・ショップ）

○そっちのマニアじゃないだろ。

●駄目人間的御意見有難うございました。

■サラリーマンとは働いてお金を得る人のコト。サラリーマンを馬鹿にする様なメーカーからは商品など買わない！　お客をなめる

も注目してください。（神奈川県　ヒラリー）



○そうだよねーこの本は隔月刊だから一冊でる間に百本以上ゲームがリリースされちゃうし本当に吟味しないといけないよね。



●最近、初日販売数五百本とか平気であるから気がつくと買えなかったりするのよマジで。

■ダイスの挑戦おもしろいです。ゲーム制作の難しさが物凄く伝わってきます。でも普通こーゆーのってゲームが発売されたあとのウラ話的にするもんですよね。リアルタイムでやっちゃうところがある意味「挑戦」なのでしょうか？（東京都　おひつぢ座）

○編集部もメーカーもそーとーリスクかけてます。

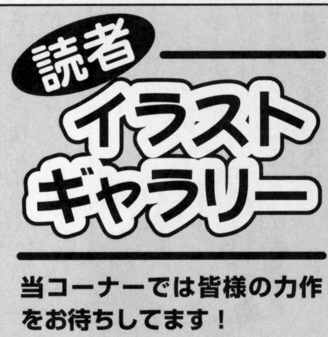
●今日ビ何時フッとぶか、わかんないもの。

■マジック以来遂に広告が載っている。オメデトウ!!（滋賀県　New House）

■広告がボンカレーの看板の奴の復刻版ならサイコーやろね。

■つまらないギャグページをなくし、真剣な雑誌にしてほしい。（三重県　佐藤守英）

●すまんのう。（龍）



読者イラストギャラリー

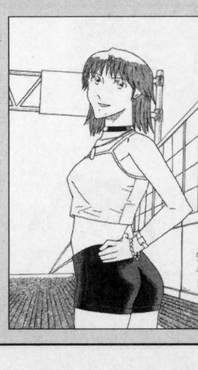
当コーナーでは皆様の力作をお待ちしてます！



千葉県　プロテクターG
似てますね。（龍）



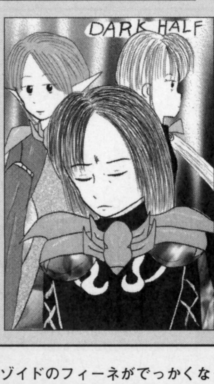
京都府　ビックリマンコ2000
そのままにペンネームが失格だろ福島！（シ）



山形県　シイナツトム
こういう傾向のイラストが増えてくれるコトを心底お願いします。（龍）



埼玉県　極力右避け
ここまでくるともはや味ですねえ。ファンになりそうです。（シ）



千葉県　河嶋キョウジ
もうウエストンもこれだけ載せれば本望でしょう。次から違うのを送ってください。（シ）

■ゾイドのフィーネがでっかくなって大変です。（埼玉県　耳だれ.com）

●大変ですね。（龍）

な!!（33号16頁参照のコト）
（千葉県　不渡いくや）

○それは明らかな言いがかり。

●不渡、過去にクリエイターと何かあったのか？

■『リッジV』、リアルだけど色使いが嫌い。ただ走りたいだけなのに、なんでチームとかマシンを決めるといった面倒なことをしなければならないのだ。
（北海道　ヤスダユウイチ）

●26歳にもなって聞き分けのないコト言うんじゃありません！

異論・反論・何でも読者コーナーへGO！

■なぜかはわからんが、最近あまり面白くない。編集や文章のさじ加減だろうけど。あと、おちゃらけページの使い方とか。昔はどのページも一通り読んでたけど、最近は読まないページも多い。
（広島県　さとちゃん）

○家庭を守る主婦というものは何かとストレスも多く、またご自宅の新築も控えて忙殺されるなか、あらゆる物への興味が薄くなってしまうのも仕方の無いコトだと思います。この際いっそゲーム自体から一旦離れ、何か新しい趣味を持つのも良いのではないでしょうかとシシタン思います。

●それはそうと、33号は由水桂さんの表紙や本誌イラストレーター陣に対する反響が沢山きちゃいました。

■表紙がオ！　とびっくりしたけど、できれば可愛い表紙にして欲しかった。でもPS2なんてあくびがでてしまうヨ、というイイ感じの表紙で良かったです。
（三重県　いけっち）

■表紙の『永瀬レイコ？』なんですが彼女キツネ顔で怖い。あの指輪で殴られたら痛そうだし。
（大阪府　Jon）

■なにゆえに飛龍乱先生!?　その名を轟かす飛龍先生とゲーム批評に一体どんな繋がりでこんな無駄に豪華な読者コーナーができたのか是非知りたい。また今回の表紙、いつもより強いイラストレイターの自己主張を感じた。表紙を面白いと思ったのは初めてだ。
（愛知県　ジークフリート）

■かわいいカット描きさんがきて



ますます快調のがっぷ先生と飛龍先生に応援メッセージを送ろう！

くれて良かった。飛龍先生次号もよろしくねー。UGO様次号もよろしくねー。あ、もちろん脳みそホエホエさんもね。

（新潟県　島崎さとし）

■脳みそホエホエさんのイラスト良過ぎです。表紙に使ってください。イヤ使え。（本気）

（兵庫県　ま。）

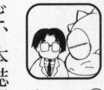
○脳ホエさん人気あるなぁ。

●オネーさん、この辺の反響から、本誌読者の3Dに厳しく2Dに甘いという保守的嗜好が見て取れると思う。

■33号56頁の高橋ピョン太さんが書いた『ムジュラ』の批評。私もゼルダが好きだから言ってる内容は納得できるんだけど、そのフ◆ミ通チックな文章はどうにかならないですか？（兵庫県　ボエボエ）

■『ムジュラ』批評で「ストーリーの導き方が全く不親切」とありましたが僕はそう思いません。チュートリアルは一応ありましたし、そもそも『ムジュラ』の位置付けは『時のオカリナ』をクリアした人向けという感じですから、これ位で丁度良いのではないでしょうか？　その証拠に『ムジュラ』と並行して『時のオカリナ』も中古市場で売れるようになった（つまり『ムジュラ』の予習で買う人が増えた）訳だし…。

（静岡県　牧田憲介）



○今回は高橋氏の『ムジュラの仮面』批評に対して反響が幾つかあったけど、本誌記事もゲームと同じく表現物なんだから、そのクオリティに対しての評価もされるのがフェアだよね。批評を批評するというシステムも考えるべきだと思う。ねえ小野さん？



●あと、橋本・広田両氏の『あいたくて…』批評は単に極めて評判が悪いダケでしたけど、それに限らず本気で反論・異論ある方はどしどし送ってくださいネ。

■悪趣味ゲーム紀行が載ってないのは何故ですか？

（東京都　ビデオはβ）

○一回位落としてもいいじゃないかよう。

●……。

○という訳でじゃまたネー!!



読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。だから「読者による批評」なのです。今回も絞りたて天然果汁100%の批評がいっぱいです。

一般投稿部門

と、いうわけで今回も読者批評のコーナーがやって参りました。久々に野球ネタ以外で始めようかな。小野さん先日思い立って奥多摩に山登りに行ったのですが、ガイドブックでは3時間半と書かれていた行程に、たっぷり5時間半もかかってしまいました。とっぷりと暮れた山の中、道筋もさだかではなく、久々に死の恐怖を感じた次第です。そんなわけで読者批評の始まりです。

『ポケモン金・銀』で失われたもの

わたしが『ポケモン金』を始めてから半年以上。やっと図鑑も完成に近づいてきたところで、ようやくわたしの『ポケモン金・銀』に対する認識が見えてきた。ここで少し批評をしてみようと思う。

今作と前作を比べてみると、新ポケモン、別進化（生物的には「変態」だが）、繁殖、タイプの追加、もちもの、色違い、ポケギア、メール交換、ミニゲーム機との連動など、遊ばせる要素はふんだんに盛り込まれており、それらは「ポケモンの世界観」を崩さず十分楽しめるようにはなっている。しかし、もっとも重要な「ポケットモンスターの世界が広がった」ことにはなったのであろうか。

答えは「否」である。今作では全体的に「ポケットモンスターの世界」をとても希薄に感じた。

前作ではロケット団との戦いに表現されるように、人とポケモンとの関係の葛藤を軸として、「ポケットモンスターの世界」を我々に体験させてくれた。そして、ロケット団のボスを倒し、その後リーグチャンピオンになった時、主人公はその葛藤に終止符を打ったのである。ただ、プレイヤーはそのことをあまり意識はせず、むしろその感動は、戦友であったポケモンたちへの愛着に変化し、「ポケモン」はプレイヤーの心に強く残る存在となった。

しかし今作ではコラッタの大量出現や、タマムシでのベトベター発生など、新たな葛藤軸は見え隠れするのだが、強く表現されることはない。ましてや、ただ愛を知らないだけの未熟な少年や、ロケット団の残党などではその役割を担うことはできず、アンノーン、ホウオウ、ルギア（セレビィも）などのように、ポケモンの神秘さを強調したことも相まって、「ポケットモンスターの世界」の存在感は希薄化してしまった。その結果、個々のポケモンはゲームを進



めるための駒（「たたかいの道具」か？）と化し、ゲームが慣習としての図鑑集めや、対戦対策のために、たまごを産み、連れ歩き、四天王と戦い続けることに終始する「作業器具」になってしまった。

ゲームを進めさせるための手段としてRPGの手法を使うならば、キャラクターの個性だけでなく、何かしらの葛藤とその克服を世界観やストーリーで強く表現し、ゲームシステムを通じて、プレイヤーに体験させる必要があるのではないだろうか。でなければ、クリエイターの伝えたいことはプレイヤーに伝わらず、優秀なキャラクターの魅力も十分に発揮されないし、そこから発展させることもなしえない。（福岡県　池田豊）

ストーリー面から見た『ポケモン金・銀』の批評です。実は『金・銀』は前作の続編とは謳っていません。「人とポケモンのかかわり」という葛藤とは異なる、新しい展開をしたかったのかもしれませんね。ただ、葛藤とその克服が物語を牽引する大きな動機になることも事実。メガヒットソフトだけに、細部でも満足できるソフトを期待したいですね。

DC版『首都高』は偉大なB級ゲーム？

最近『2』も出てすっかりドライブゲームの定番になっている『首都高バトル』だが、ここで改めてDC版の『1』について総括してみたい。

SFC時代から続く人気シリーズであるが、DC版『1』はそれら前作とはまったく別物といってよかった。最も大きな特徴は、勝負にスピリットポイントという概念を採用したところである。1対1の走り屋同士のバトルで、その時点で負けている側のスピリットポイントがどんどん減っていく。相手に差をつければつけるほど、減り方も速くなるのだ。最終的にどちらかがゼロになった時点で勝敗が決定する。A地点からB地点までどちらが先に到達するか、という従来のドライブゲームのルールではなく、「とりあえず速けりゃいいんだろ！」というルールが、今までとは別のドライブゲームの切り口を見せてくれた。これはまさしく、ゲームデザインの進化ではないか。

コースも首都高を採用しているだけあって、峠道のようなワインディングの連続はない。全体的に流して走るような高速サーキットという感じだ。にもかかわらず要所では急カーブがあったり、料金所で道幅が狭くなるなどの設定がある。コースにリズム感があるのだ。車の挙動もリアルすぎずデフォルメすぎず、特に高速コーナーでタイヤがミューを失って滑る感じが、実によく再現されており、思わず雪道でスリップしてしまい、車を路肩にぶつけた時のことを思い出してしまった。

そしてDCならではの美麗なグラフィック。ゲームを遊びながら画面に映る風景は、瞼の裏にうかぶもう一つの首都高である。『電車でGO！』を初めて遊んだ時に感じた既視感と同じものを感じた。はっきり言ってSFCやPSではここまで表現はできない（PS2では楽にできるかもしれないが）。なんだかんだ言ってグラフィックの進化はゲーム性にも大きな影響を与えているのだ。一方でDCの表示能力ではまだ不十分と感じたのか、夜景だけに特化して背景描写を切り捨てている点も、うまい取捨選択だろう。

今後このシリーズに求めることは、スピリットポイントに代表されるような、独自のドライブゲームとしての進化である。最近ご無沙汰なのが寂しい『ゼロヨンチャンプ』のように、『リッジ』『GT』などでは出せない「B級ドライブゲーム」の切り口を、もっともっと見せてほしいと思う。

（東京都　車バカ1代）

『首都高』といえば、その泥臭さに熱狂的なファンが存在するシリーズですが、DC版で見事に花開いたタイトルですよね。小野さんも初めて遊んだ時に、その週刊少年チャンピオン的な世界観の設定とシステムに、こんな切り口もあったんだと驚いたことを覚えています。最近はリアル志向のゲームが多いですが、一筋縄ではいくれない、ドライブゲームの多様性をもっと期待したいですね。

首都高バトル（RCG）　メーカー：元気／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'99年6月24日

ライター志望部門

さて、ここからはライター志望部門です。今回のお題は「PCアダルトゲーム」。一般のゲーム以上に評価軸がまちまちなこのジャンルを、読者はどのように捉えたのでしょうか。さっそく採用作品を紹介していきましょう。

H抜きのアダルトゲームの是非を問う

1 Point

『カノン』……昨年大ヒットを起こし、'99年No.1のゲームであると断言する人も数多い。ノベル形式のアドベンチャーで選択肢によりストーリーが分岐するというシステムを採用。ストーリーは非常に独特かつ幻想的でキャラによっては想像もつかない展開に引き込まれる。5人のメインヒロインたちはそれぞれが個性的で、他ではあまり見られない食べ物ネタが多く使われており、ユーザーにとって退屈になりがちな日常の生活を面白おかしく表現することに一役かっている。ただゲームとして見ると難度も低くゲーム性も希薄である。ストーリー優先であることは間違いないが、そのわりにはシステムに不親切な部分も多い。とはいえ、この作品が名作であるか否かを論議したいのではない。自分が問いたいのはこの作品に代表される純愛感動系がアダルトゲームである必要性である。

今年の1月に性的描写のCGを省き新CGを追加した『カノン全年齢対象版』が発売された。元来『カノン』は性的描写に関しては他の作品と比べて質が低い。つまりはマスターベーションの対象となりにくいのである。その上この全年齢版の発売、さらにはDCへの移植。これでは開発者自ら『カノン』には性的描写は必要ないと言っているようなものである。純愛感動系のゲームに性的描写は必要なのか。商品として見ればその有無はおそらく売上に大きく響くのであろう。会社としても売れなくては給料も払えないし、次回作も作れない。しかし、女の子が可愛くて性的描写をつけておけばある程度は売れるだろうという姿勢で作られているゲームが多すぎないだろうか。

そういった駄作の存在が業界の発展を妨げていることに疑いは無い。ただ少なくとも『カノン』はそのような姿勢で作られたのではなく開発者のこだわりと作品に対するひたむきさが感じられるものである。ならば、なぜ初めから一般向けのゲームとして発売する勇気がもてなかったのか。もちろん複雑な大人の事情があるのは理解できる。しかし、開発者が作品としてアダルトゲームである必要性が無いと判断したならば、性的描写をなくす勇気と作品に対する自信を持たなくては業界の今以上の発展は期待できないのではなかろうか。性的描写があるからアダルトなのではなく精神的に成熟した人向けの作品がアダルトゲームと呼ばれる日が来てもいいような気がする。（東京都　新庄ひなた）

性描写抜きのアダルトゲームはあり得るか。作品としては問題なくとも、商品として現状では問題があるのでしょう。ただし、そうした意識がアダルトゲーム業界を停滞させている感もあります。果敢に一般作に挑戦したアリスソフトのような動きも出てきている昨今、これからも志の高い「アダルトゲーム」を期待したいですね。新庄さん1ポイント獲得です。



福井県　猫助

「泣きゲー」全批判

1 Point

現在のエロゲー業界は、空前の「泣き（癒やし）ゲー」ブームで

カノン (AVG)	メーカー：KEY（ビジュアルアーツ）／機種：Win95&98／価格：¥8,800／ 発売日：'99年6月4日

ある。今年はいささか落ち着いたものの、特に去年は『カノン』が大ヒットしたこともあり、その印象が強かった。
「泣く」とは、カタルシスという言葉で表現されるように、気持ちのいい行為である。泣きゲーとは要するに、プレイヤーが何も考えずに「泣き」という快感を享受するジャンルの事だ。泣きゲーはプレイヤーを泣かせれば勝ちであって、その「泣き」の快感が「癒し」と呼ばれる。
…これは、何かに似ていないか？　プレイヤーが何も考えずに、疑似セックスという快感を享受する…。そう、泣きゲーとはオナニーゲーの事だ。泣きゲーは形を変えたオナニーゲーに過ぎず、そのプレイヤーは、精神的なオナニーをしているに過ぎない。
もちろん、本当に癒しが必要な人間はいるだろうし、癒し（泣き）ゲーに泣く以外の積極的な意味を見いだすことができるならまた話は別だ。だが、実際は32号で書かれたような「リミット付きの恋愛で普段はひたすら笑顔」という「泣ける物語」の枠組みが描かれていることに満足し、「泣く」以外の価値を物語に見いだせないプレイヤーが大多数なのだ。
このことは、大ヒット作『カノン』でさえ例外でない。むしろ『カノン』が一番極端だ。個人的には『カノン』は泣きゲーであるだけではなく、愛する者の死という現実を受け入れて生きていこうとする人間の強さを描いた物語だと感じているが、大抵のプレイヤーは単純な泣きゲーと受け止め、作品の是非はその中でのみ語られる場合が非常に多かった。



岡山県　ねこくらげ

けれども考えてみて欲しい。本当にそれでいいのだろうか？　エロゲーは他のポルノとは異なり、オナニー以外の価値を盛り込むことで発展してきた。だが、昨今の泣きゲーブームは、再びエロゲーを単なるオナニーの道具へと貶める危険性を孕んではいないか。
もちろん、ゲーム自体単純に気持ちいい物であって、ゲームそのものがオナニーだと言えなくもない。だが受動性の高いノベル型エロゲーにおいて、単純な気持ち良さの追求（＝泣ける物語の追求）は、いっそう「単なるオナニー」の度合いを強めていく。エロゲーファンの「泣きゲーブームの中ではエロゲー業界の未来が見えない」という意見も耳にしたことがあるが、その認識は正解だろう。唯一の救いは、「オナニー」より「癒し（泣き）」の方が、ぱっと見は崇高なものに見えることか。
単純な癒しを求めるエロゲーファンよ、目を覚ませ。エロゲー業界の未来はそこにはない。多くの場合、それは形を変えた退行を表現しているに過ぎないからだ。

（京都府　獅剰烏丸）

くしくも『カノン』が題材に上がっていますが、これはアダルトゲームを枕にしたユーザー批判ですね。異論がある読者も多いと思いますが、一つの意見として掲載してみました。確かに「泣く」という行為が、実は気持ちいいことも事実。とはいえ予定調和の中で泣いてばかりいては先がない。獅剰さん1ポイント獲得です。

今回の「アダルトゲーム」批評では「純愛ゲーム」の是非を問う物が目立ちました。エンタテイメントは人の本能に近い部分を刺激する特徴がありますが、性欲を刺激する点で、アダルトゲームも一般のゲームと繋がっていると感じます。その中で「純愛」というキーワードが浮上しているのが、面白いところですね。さて、次回は「『FFⅨ』＆『DQⅦ』」。共に最新作のソフトを批評して下さい。締め切りはギリギリまで待ちます。もちろん一般投稿も大募集。皆さんの力作をお待ちしています。

各コーナーへのお便り・投稿は〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　㈱マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係またはghihyou@microgroup.co.jpまで。RC係の投稿には一般投稿かライター志望かをご明記下さい。次回締め切りは9月10日くらいまで（アバウト）。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集長　小野憲史

ゲーム批評2000年7月号　プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード（30名）

高知県	藤本将景	大阪府	湊伸矢	山口県	内山和彦	栃木県	渋谷寛文
茨城県	鈴木芳朋	愛媛県	田村幸裕	岩手県	杉沢祐一	福岡県	金光恒勲
兵庫県	丸谷健太	福井県	谷口良弘	愛知県	中村昌之	埼玉県	足立雄太
栃木県	磯ヶ谷淳	北海道	山崎直人	大阪府	神庭知子	静岡県	山島順一郎
神奈川県	平沢たかし	山形県	富樫多佳志	新潟県	岡崎和夫	宮城県	永沼洋
新潟県	遠藤直美	青森県	坪井裕樹	兵庫県	白山誠	愛知県	稲垣智久
		高知県	武市美奈子	新潟県	岩山敦	岡山県	松尾篤
		神奈川県	川瀬哲	香川県	虎吉浩一	千葉県	横沢勲

当選品の発送は2000年8月10日までに終了する予定です。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし8月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVII PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七ツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）**■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）**■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.26>'99年4月発行780円（税込）**■特集1「FFVIIIは何だったのか!?」●FFVIIIを巡る経済効果、FFVIII批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」**<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）**■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.28>'99年8月発行780円（税込）**■総力特集「テレビゲーム温故知新」●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！■2号連続特集「中古ソフト問題」中古ソフト流通 合法の判決下る!!　**<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）**■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円（税込）**■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題　東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他
<Vol.31>'00年2月発行780円（税込）■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画「ゲーム批評はデコを応援します」

<vol.32>2000年4月発行780円（税込）



■「プレイステーションをブッ壊せ！」

●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図
PSソフトベスト10＆ワースト10
静岡大学　赤尾晃一氏インタビュー
●CESA大賞をぶっとばせ！
●シリーズ中古ソフト問題7

<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）



■「PS2 覇者の誤算」

夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状

●PS2ソフトレビュー特集

『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他

■ネットとゲームユーザー　濃密な生態

別巻

- 飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
- 読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
- RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
- 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
- 悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
- すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
- アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
- 読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
- 仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
- ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
- 読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	販元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所　〒 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊
読者あっての本ですから3	750円	冊

EDITOR'S ROOM

先日生まれて初めて競馬場に行って来ました。場所は大井競馬場、いや一回行ってみたかったんですよ。入場券を百円で買って入ると、そこは馬とギャンブルのメッカ……と思いきや、意外とファミリー客が多いのに驚きました。少なくとも横浜市民球場よりは綺麗ですしね。メインスタンドの方は正統派のギャンブル好きが多く見られましたが、コースの内側の方が家族客に開放されていて、ほとんどピクニック気分。小学生以下の子供向けにポニーの試乗会があったり、パターゴルフや輪投げゲームがあったりと、競馬場の職員の方が子供向けのサービスに奔走している姿を見るのは、なかなかいいもんですなぁ。あとバブルは去ったとはいえ、カップルの姿も結構見られましたし。本命グリグリの馬で外したのが残念でしたが、晴天の下、ビールをかたむけながら、のんびり過ごすというのもオツなものかもしれません。（小野）

サッカー馬鹿な私にとって、この2ヶ月は「ユーロ2000」づくし。友人の家に無理矢理泊まりに行ったり、ビデオを録画してもらって会社で見たりして、そりゃもう大変。この忙しい中、我ながら感心するほどの試合数を見たのですが、やっぱり優勝したフランスが印象的。イタリアの伝統的なしぶとさも味わい深いものがありましたが（ドイツのそれがまるで感じられなかったのは残念）。なんでもフランスは近年、選手を育てるシステムがとても充実して、少年時代からちゃんとした技術を教えることが、フランスのレベルアップにつながったとか。これって規模は違っても、どんな分野でも必要なことなんだよなあ、としみじみ思い悩む今日この頃。（津田）

暑い。うだるように暑い。ああ俺の体が溶解していくのがわかる弛緩した筋肉が流れ出し毛穴から血が噴き出し皮膚の隙間に蛆虫が入り込んでうわあああああ、などと暑苦しい妄想をしている場合じゃありませんね。
最近は全然ゲームやってる暇がありません。たまには引きこもって、一日中RPGなんてやりたいですね。いろいろと大作が出るみたいだし。『レンタヒーロー』しかクリアしたことがない俺でも、この夏はみんなの話題についていけるようになりたいです。「ヒロインのバカ女に顔面パンチ永久コンボを食らわせるにはどうしたらいいですか？」とか（それは『Ⅷ』か…）。（原田）

夏です。海です。山ですー。いやぁ、ドーンとお金をかけて避暑地にでも行きたいところですね。もちろん無理ですね、ハイ。ただ言いたかっただけです。というわけで、せめてクーラーのきいた部屋でゴロゴロしたーい！　それからいっぱいゲームしたーい！　それからそれから、秋葉原に毎日通いたーい！　夏です。海です。山ですー。（佐藤）

----今号コレばっかやってました----

小野『ミスタードリラー』(GB)…久々に寝食を忘れてプレイ！
津田『カードヒーロー』(GB)……呆れるほどハマりまくり。今年度オレ的ベストゲーム確定。
原田『リッジV』(PS2)…………他にやるのがない。この号が出る頃は『アーマードコア2』三昧で幸せなはず。
佐藤『DIABLO Ⅱ』(WIN)………まだまだやり込み度が足りないー。

隔月刊 ゲーム批評 9月号

ゲーム批評Vol.34
第7巻第7号通巻55号
2000年9月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集長　小野憲史
編集部　津田清和
原田勝彦
佐藤明裕
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　有限会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

㈱マイクロデザイン出版局
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　㈱キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180

次号
『隔月刊ゲーム批評11月号』
は10月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

総力特集

ファイナルファンタジーⅨ＆ドラゴンクエストⅦ徹底批評（仮）

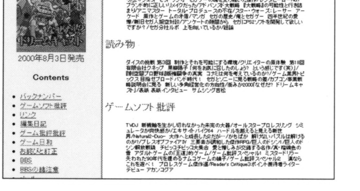
ついに発売となった『ファイナルファンタジーⅨ』『ドラゴンクエストⅦ』。国産テレビゲームの2大巨頭であり、おそらくプレイステーション最後の大作RPGとなる作品だ。この2タイトルをゲーム批評が様々な角度と立場から徹底分析・批評する。ゲーム業界に停滞ムードが漂う昨今、DQとFFは再び神話を起こせるのか。

その他、ゲームソフト批評（ペルソナ2 罰、鈴木爆発、ぼくの夏休み、スキャンダル、ARMORED CORE2、びっくりマウス、ライゼリート、ガングリフォン ブレイズ、マリオテニス64、マリオストーリー、コロコロカービィ等々）、連載陣も絶好調!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

次号「隔月刊ゲーム批評11月号」は2000年10月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評HPも絶好調!!!!!!!!!!!!!!!



リニューアル以来、多くの方にアクセスいただき、順調に更新が続いている「Web版ゲーム批評」。「編集日記の更新が遅い！」「批評原稿が古い！」「コンテンツが少ない！」などのご意見を真摯に受け止め、もっともっと面白いサイトにしていく所存です。メールによる編集部へのお便りや、「読者あっての本ですから」の投稿も受け付けていますので、ぜひ一度機会を見つけて覗いてみてください。皆さんの力でゲーム批評＆ゲーム批評ＨＰを、もっともっと面白いものにしていきましょう！

http://www.microgroup.co.jp/ghihyou/

ゲーム批評 2000 9月号

なぜだ!? ドリームキャスト

Vol. 34

平成12年9月1日発行第7巻第7号通巻55号
発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
発行所：マイクロデザイン出版局
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
TEL03-3551-9563（編集）
FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-9 T1103679090781

50円切手をお貼り下さい。
↓
ゲーム批評
サポーター
一口50円から

POST CARD

1040041

東京都中央区新富1－3－7 ヨドコウビル1F
マイクロデザイン出版局
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.34アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女

〒 住所
e-mail
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）
最近面白かったゲームソフト名
買いたいと思うゲームソフト名
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

この本を購入した理由（○をつけて下さい）
・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　　）

あなたはDQⅦ・FFⅨを購入しましたか？　購入した理由、もしくは購入しなかった理由をお書き下さい。また、購入された方は、感想を教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。